平成9年3月14日発行(毎週金曜日発行)第2巻第10号(通巻19号)平成8年12月17日第3種郵便物認可

ファミマガWeekly

週刊
全機種対応
TVゲーム誌

1997
3/14
290YEN

超期待RPG3大SCOOP

3/7➡3/13
新作完全ガイド

● 次はコレ!!お薦めRPG

★ポリゴンワールド グランディア
★新ジョブ発覚 ファイナルファンタジータクティクス
★ストーリー詳細 ベルデセルバ戦記

ファイナルファンタジーVII/ファイナルファンタジーIV

● 今週のSCOOP

- ブシドーブレード 上級技
- ハウス オブ ザ デッド セガ新アーケード
- エヴァンゲリオン2nd ROMレポート
- ナムコミュージアム5 全ソフト攻略
- TOBAL2 開発者インタビュー
- がんばれ森川君2号 システム詳細
- ゼビウス3D/G+ アレンジモード

金獎フェアジャッジメント
今週はコレを買え!
23本

バンダイのハルコレ

D A I
9 7
I N G
C T I O N

THAT'S NEW

3月7日発売予定

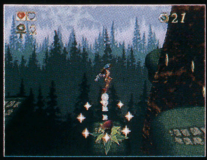
[ドラマティック3Dシューティング]

ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者

¥4,800

シリーズ完結。舞台はいよいよ宇宙へ。

ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　ⓒBANDAI 1997



3月下旬発売予定

[アクション]

マジカルホッパーズ　¥6,800

アメイジングランドのピンチを救う為に
飛んだり、跳ねたりのスーパーアクションゲーム。

This product is produced under license from Crystal Dynamics.
ⓒCrystal Dynamics 1996. All Rights Reserved. Crystal Dynamics is a tradomark of Crystal Dinamics.　ⓒBANDAI 1997

3月28日発売予定

[シューティングアクション]

機動戦士Zガンダム　前編 Zの鼓動

¥6,800

名作『Zガンダム』の世界観を完全再現。

ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　ⓒBANDAI 1997

SEGASATURN

for SEGASATURN

NOW ON SALE

[シューティング]

機動戦士ガンダム　¥6,800

不朽の名作『ガンダム』が
完全新作アニメーションで復活。

ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　ⓒBANDAI 1995

[格闘アクション]

ウルトラマン　光の巨人伝説

¥7,800（ウルトラカートリッジ付き）

ウルトラ兄弟V.S.凶悪怪獣軍団
超破壊バトル!!

ⓒ円谷プロ　ⓒBANDAI 1996

[プレイングアニメ]

ドラゴンボールZ
偉大なるドラゴンボール伝説

¥5,800

Z戦士の偉大なる戦いの歴史を振り返る。

ⓒバードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画
ⓒBANDAI 1996

[テキストアドベンチャー]

ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚

¥6,800

原作の雰囲気を活かし、
音にこだわった怪奇のシナリオ。

ⓒ水木プロ・東映動画　ⓒBANDAI 1996

[ドラマティック3Dシューティング]

ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー

¥4,800

ゲームオリジナルストーリーで
展開する新メディア。全3部作。

ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　ⓒBANDAI 1996

[ドラマティック3Dシューティング]

ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

¥4,800

EXAMシステムとは?
「ガンダム外伝」待望の第2作。

ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　ⓒBANDAI 1996

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 表示価格は税別になっております。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイ の商品は こども商品券 で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

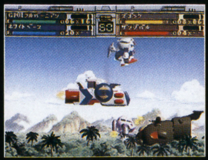
バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイ ホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間　月〜金曜日(除く祝日)10〜16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく／●受付時間外の電話はおさけください。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI

THAT'S NEW



3月20日 発売予定

[シミュレーション&アクション]

SDガンダム G CENTURY
¥6,800

SDガンダムXシリーズ最新最強作。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

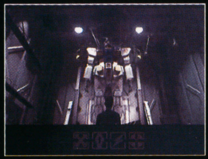
今春 発売予定

[デジタルコミュニケーション]

地獄先生ぬ～べ～ ¥5,800

ぬ～べ～クラスの転校生となり、
友達と一緒に怪事件に立ち向かおう。

©真倉・岡野／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画 ©BANDAI 1997



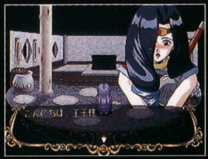
4月下旬 発売予定

[インタラクティブムービーアドベンチャー]

GUNDAM0079
THE WAR FOR EARTH ¥7,800(2枚組)

全編フルCGで贈る、これが実写版ガンダムだ!

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI DIGITAL ENTERTAIMENT CO.,LTD
©1996 PRESTO STUDIOS,INC ©BANDAI 1997



5月下旬 発売予定

[恋愛対戦シミュレーション]

ネクストキング 恋の千年王国
¥6,800

12人の美少女の投票で国王の座が決まる熱き恋愛バトル!

©PLEX ©BANDAI・MARS 1997

PlayStation™

for PlayStation

NOW ON SALE

[3Dポリゴンシューティング]

機動戦士ガンダム
VERSION2.0 ¥6,800

大ヒット作『ガンダム』の
完全新作第2弾。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1996

[シミュレーションR.P.G]

SD戦国伝 機動武者大戦
¥5,800(プラモ付き限定版¥6,800)

若きSD武者達が繰り広げる
SD戦国絵巻。

©創通エージェンシー・サンライズ
協力:講談社 月刊コミックボンボン／株式会社バンダイホビー事業部
©BANDAI 1996

[プレイングアニメ]

ドラゴンボールZ
偉大なるドラゴンボール伝説
¥5,800

フルポリゴンのバトルフィールドを
Z戦士が駆け抜ける。

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1996

[3Dオカルトアドベンチャー]

ゲゲゲの鬼太郎 ¥6,800

3本のシナリオが彩る、
恐怖の鬼太郎ワールド。

©水木プロ・東映動画 ©BANDAI 1997

[3Dポリゴンシミュレーション]

オウバードフォース
¥6,800

史上初、空間艦隊シミュレーション。

©BANDAI 1996

[アクション]

マジカルホッパーズ ¥6,800

多彩なカメラアングルが織りなす
ジェットコースターアクションゲーム。

This product is produced under license from Crystal Dynamics.
©Crystal Dynamics 1996. All Rights Reserved.
Crystal Dynamics is a tradomark of Crystal Dinamics.
©BANDAI 1997

[3Dポリゴンシューティング]

機動戦士ガンダム ¥2,800

往年の名作『ガンダム』が
3Dシューティングゲームで甦る。

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1996

[対戦格闘アクション]

ドラゴンボールZ
Ultimate Battle 22
¥2,800

ビルドアップモードで鍛えた
戦士同士で熱い戦いを繰り広げろ!!

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1996

BAN
19
SPR
COLLE

NINTENDO64
時空を越えた戦場…
あらゆる武器を駆使して、血路を開け！
そして、あなたの正義が試される！
ゲート2 時空石
未知への挑戦…
クロノゲートの封印を解く時空石を探しだし、
広大なワールドを駆け抜けろ！
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.LICENCED BY NINTENDO.
および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

テュロック
時空を駆ける野性児
INTERACTIVE SHOOTING
時空の狭間「ロストランド」の
奥深くで、「破界神」が
永久の眠りから目覚めた。
人類滅亡の危機…
行く手を阻む敵を倒し、
破界神の野望を打ち砕け！
NINTENDO 64
3月28日発売予定
8480yen

画面の大きさ
2.2インチ

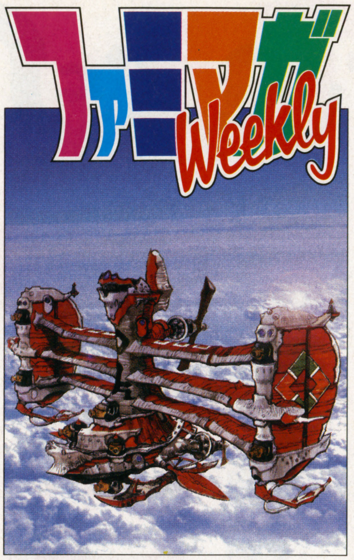
液晶TV・見る兵衛
5,000名様にプレゼント。

発売20周年を迎えた日清のどん兵衛からおなじみナインティナインの「液晶TV・見る兵衛」を抽選で5,000名様にプレゼント！ ●応募期間：1996年12月1日(日)～1997年3月15日(土) ●応募方法：日清のどん兵衛 全商品（レギュラー・ミニ・大盛り）に付いているバーコード4枚を1口にしてハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、ご応募ください。ハガキ1枚につき3口まで、応募できます。＊ミニは2枚でレギュラー1枚と同じ扱いとなります。●宛先：〒100-31 東京国際郵便局 私書箱5044号日清食品どん兵衛キャンペーンFM係 ●応募締切：3月15日(土)＊当日消印有効 ●当選発表：厳正なる抽選の上、総計5,000名様の当選者を決定いたします。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。＊賞品のデザインは一部変更になることがあります。●問い合わせ先：「どん兵衛で TV 見る兵衛が 当たる兵衛。」キャンペーン事務局 TEL.03-3995-8448 ＊キャンペーン事務局開設時間/午前10:00～午後5:00

東日本

西日本

うどんも そばも
どん兵衛
日清だけのしっかり麺



1997.3.14

表紙デザイン/片野厚子
イラストモチーフ/ベルデセルバ戦記
イラスト提供/SCE
© Sony Computer Entertainment Inc.

次はコレ!! お薦めRPG

16 特報 PS ファイナルファンタジータクティクス
22 特報 SS グランディア
28 特報 PS ベルデセルバ戦記
63 攻略 PS ファイナルファンタジーVII
78 続報 PS ファイナルファンタジーIV

TOPICS 今週の話題

8 AOU1997レポート 最新アーケードマシン大集合
11 『バイオハザード』発表会 あの最新業務用も移植宣言!!
11 チュンソフト新サウンドノベル CD-ROM2枚組みでサターン参入

ATTACK 今週の攻略

46 海腹川背・旬 PS
48 ドラゴンナイト4 PS
50 クーロンズ・ゲート ～九龍風水傳～ PS
120 ナムコミュージアムVOL.5 PS

SCOOP 今週の特報

34 ブシドーブレード PS
38 るろうに剣心 十勇士陰謀編 PS
40 がんばれ森川君2号 PS
42 Blaze&Blade ～Eternal Quest～ PS
44 クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ PS
72 TOBAL 2 PS
124 エースコンバット2 PS
126 DEEP SEA ADVENTURE PS
128 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression SS
130 ゼビウス3D/G+ PS
132 アザーライフ・アザードリームス PS
134 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者 SS
136 ハウス オブ ザ デッド AC
138 ときめきメモリアル ～おしえてyour heart～ AC
140 重装機兵ヴァルケン2 PS

REGULAR 連載

Weekly Information……53
FMW投稿バトルロイヤル……58
サクラ大戦 霊子新報……82
機動戦艦ナデシコ バカばっか……83
ときめきHot Line……84
SUPER ROBOT A GO! GO!……85
超ウルトラ技……86
アーケード共和国……90
パソコン共和国……92
バーチャルアイドル共和国……94
読者アンケート……97
DATA ATTACK……98
新作ゲーム発売カレンダー……148
次号予告・ゲームインデックス……152

●実数値予測つき大規模集計!
12 今週のREAL RANKING
●ユーザーの生の意向がわかる!
100 読者ゲーム評&Research
●デカネタ小ネタなんでもOK
142 週刊新着情報局

今週の新作 23本

公明正大
今週はコレを買え

フェアジャッジメント 105

来週の新作 8本

ジャンル別
全機種完全網羅

COMING SOON 115

topics

NEO・GEO次世代基板も発表 '97AOUショーを最速レポート!!

2月20日に幕張メッセで開催された「AOU1997アミューズメント エキスポ」では、最新ゲームを楽しめたのはもちろんのこと、衝撃的な新ハードの発表も行われた。

SNKの切り札 NEO・GEO64

今回のAOUショーで誰もが注目したのが、SNKブースで発表された『サムライスピリッツ』の新作のビデオ映像だろう。

まだまったくの開発段階ということなので、実際のゲーム画面にはほど遠いが、おなじみのキャラクタが3D処理され動いているのを見て、ファンならずとも驚きは隠せない感じであった。

この『サムライスピリッツ』は、新しいシステム基板「NEO・GEO64（仮称）」と同時にデビューする。新基板の詳細はまだわからないが、今年中にははっきりしそう。まずはアーケード用だが、コンシューマ化の可能性もあるため、目が離せないぞ。

NEO・GEO64（仮称）第1弾ゲームは3D版『サムライスピリッツ』だ!!

⇧SNKブースの前面では開発中のビデオ映像が流され、大いに人目をひいていた

今年の年末に登場か？

⇧サムライシリーズだから冬の登場が濃厚？

⇧3D処理された人気キャラクタが映し出されたときには、思わず声をもらす人も

「プリントもの」やスタンプマシンが大人気

ゲームセンター以外への設置も目立つ、「プリント倶楽部」や「スタンプ倶楽部」をはじめとする、オリジナルアイテムを作る数々のマシン。今回のAOUショーは、その人気ぶりを窺わせるには十分の内容であった。セガを筆頭に各社、趣向を凝らしたマシンを出展。バンプレストの「たまごっち」など、人気キャラクタをフレームに採用するケースが目に付いた。

各社がこぞって個性的なマシンを出展していたぞ

バンプレスト

データイースト

アトラス

SNK

THIS WEEK

AOU1997アミューズメント　エキスポ　メーカーブースレポート

今後の活躍が期待されるゲームマシンが一堂に会したAOUショー。
このコーナーでは、その中でも特に注目されたメーカーを紹介。できるだけ詳しく会場の雰囲気をお届けしよう。

⬆注目作品の行列は当たり前であった

セガ　期待の新作、シールプリントマシンでブースを構成

『ハウス オブ ザ デッド』（136ページで紹介）などクオリティの高い作品はあったが、「これだっ!!」という大作がなかったのが、今回のセガブース。それを反映してか、プリクラが大きく場所を占めていた。

➡『バーチャストライカー2』も大人気

⬅⬇大型筐体のゲームの人気は凄かった

SNK　バラエティ豊かな出展内容で多くのファンを引き付けた

新作『サムライスピリッツ』に採用される新基板のNEO・GEO64（仮称）の発表で、今回の話題をひとりじめにした感もあるSNK。このほかにもレース、ガンシューティングなど、さまざまなジャンルのゲームを揃えた。しかし、人気があったのは従来の2D格闘路線で、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』は行列ができるほどであった。

⬅ガンシューティング『マキシマム・フォース』

⬆ロボットバンド、「バンド オブ ファイターズ」の演奏も聞けた

➡『リアルバウト～』をはじめとするおなじみのゲームにも、人だかりができていた

ナムコ　『鉄拳3』、『子育てクイズ～』など続編から新機軸のゲームまで

『鉄拳3』がズラリと並び、シリーズを通してのファンが行列を作っていた。『鉄拳3』以外では、トラックボールを使った風変わりなレースゲーム、『アルマジロレーシング』が注目を集めていた。

⬅とにかく人気があった『鉄拳3』

⬆育成クイズ（？）第2弾『子育てクイズ　マイエンジェル2』。カップル（？）に好評だった

次世代基板の発表が相次ぐ

SNKのNEO・GEO64（仮称）をはじめとし、今回のAOUショーでは多くの新システム基板の発表、またお披露目があった。システム基板というのは、コンシューマ機に言い換えると、PSやSSといったハードに当たる。AOUショーで発表されたシステム基板では、ナムコのシステム12、カプコンのCP-SYSTEMⅢが基本を変えずCPUのスピードアップやメモリーの増強を図ったもので、SNKのNEO・GEO64、コナミのコブラ、タイトーのウルフが、まったく新しいチップを組み込んだものになる。また、コナミの3Dシューティング『とべ！ポリスターズ』には、発売が待ち遠しいM2の基板が使用されていたぞ。

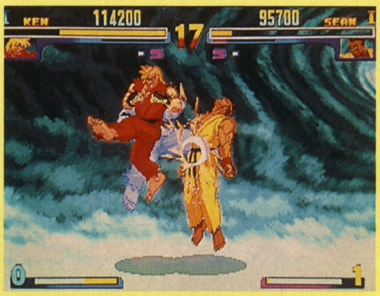
タイトーの新基板の名は「ウルフ」だ

基板名	TAITOWOLF（タイトーウルフ）
仕様	ポリゴン性能：100万ポリゴン／秒 効果・演出・機能：Z-バッファ／半透明／フォグ／MIPマップ パースペクティブコレクション／グーローシェーディング ピクセル描画能力：45メガピクセル／秒 解像度：512×384（24Kモニター）
発売予定タイトル	サイキックフォース2（仮称）

「コブラ」の続報もあったぞ

⬅コナミの新基板「コブラ」は、実際にゲームが出展されたわけではないが、レースゲームへの採用が発表された

⬅新基板で開発されたナムコの『鉄拳3』。細かい動きまで表現されている



⬆滑らかな動きを実現したカプコンの『ストⅢ』

© (株)ナムコ・CAPCOM

カプコン
『ヴァンパイア セイヴァー』など対戦格闘が話題を独占!!

従来の路線からはずれることなくファンを取り込んだのがカプコン。『ヴァンパイア セイヴァー』、『ストリートファイターⅢ』の人気は特に高く、遊ぶためには長時間待たなくてはならなかった。

『ヴァンパイア～』は開発進行度約50%ながら、その滑らかな動きとゲーム性で多くのファンをつかんだようであった。

⬆⬇2D格闘の人気のほどをうかがわせる『ストⅢ』、『ヴァンパイア セイヴァー』

コナミ
『ときめきメモリアル』がそのままアーケードに

今回の目玉とも言えるのがコナミの『ときめきメモリアル ～おしえてyour heart～』（138ページで紹介）。業務用では珍しい、恋愛シミュレーションなのだ。

⬆キャラクタを前面に押し出したゲームが多い。注目は『ときめき～』

タイトー
『電車でGO!』など新たな路線を前面に

『Gダライアス』を前面に押し出すと思いきや、まったく違った展開をしたのがタイトーブース。『電車でGO!』、『まじかるでーと』を主体とした構成になっており、さらに『アルカノイドR』や『Gダライアス』でラインナップを固めていた。

⬆⬇恋愛ゲーム、電車運転シミュレーションと、ちょっと変わった出展作品が目をひいた

その他のブースにも注目作品がいっぱい

アタリゲームス
⬆3D対戦格闘『MAGE』。血が激しく飛び散る過激なゲームだ

ビデオシステム
⬆4人同時プレイで盛り上がった『DUNK MADNESS』

データイースト
⬆あいかわらずの人気を誇る『マジカルドロップ』の最新作

日本システム
⬆ビデオで横スクロールシューティング『ソルディバイド』を紹介

業務用ならではのゲームに人気が集中

コンシューマ機では味わえない操作感覚を楽しめるのが業務用ゲームの魅力。ここでは、今回のAOUショーで出展されていた中で、とくに際立った個性を持ったマシンを紹介していく。

やはり人気が高かったのは、レースを題材にした大型筐体のマシン。セガの『スカッドレース ツイン』などは常に行列ができるほどであった。

実際の運転感覚を味わえる大型筐体のゲームに対し、操作する部分に個性を持たせたマシンも目立っていた。その代表が『ときめきメモリアル～』や『アルマジロレーシング』で、それぞれ発汗センサーやトラックボールといった機器を採用している。

⬆コンパクトながらドライブ感覚が高い『ファミリーレーサー』

⬆スケートボードをリアルに体感できる『トップスケーター』も今回のショーで登場

電車の運転を疑似体験

⬅タイトーの『電車でGO!』。電車の運転席そのままの、レバーや計器類に注目だ

⬆心拍数や発汗量を感知するセンサーを使用した『ときめきメモリアル～』

⬆トラックボールを使った『アルマジロ～』。力の入れ加減がポイント

©CAPCOM・TAITO

THIS WEEK Topics

カプコンが今後の戦略を発表『バイオ2』はクリスマスに

2月18日、カプコンがバイオハザードシリーズの展開戦略を発表。発売を待ちわびているユーザーに向け、この発表会の模様をお届けする。

PS版と同時期にSS版も発売!!

昨年の発表以来、期待は募るばかりのホラーADV『バイオハザード2』。発売を今か今かと待ちわびているファンの声に応えるべく開発が進んでいるわけだが、ついにその発売時期が明らかになった。

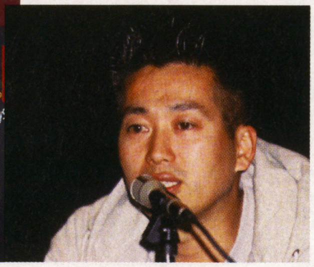
2月18日に行われたバイオハザードシリーズ戦略発表会。CS販売事業部・柏崎聡氏、開発本部長・岡本吉起氏、プロデューサー・三上真司氏の3名によりバイオシリーズの説明がなされた。

冒頭、柏崎氏が2月4日付けでPS版『バイオ』を100万枚出荷したことを発表。海外でも約90万枚を出荷し、その好調ぶりが窺える。これだけの作品の続編を見逃すこともないということで、気になるのは発売時期だが、岡本氏によると今年のクリスマスの時期になるとのこと。しかも、SS版も同時期に発売されるのだ。

三上氏は『2』の名に値する内容にするため作り直しをしているところで、CD2枚組みのボリュームになる予定と語っていた。

↑『バイオ2』の現状などを詳しく聞けた

→会場には期待のPS版『バイオ2』の体験台が設置された

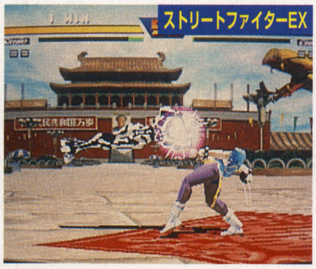


↓前作の不満点を解消して続編を作っていきたいと岡本氏

業務用人気ゲームの移植も発表された

今回の発表会はバイオハザードシリーズのものであったが、カプコンといえば『バイオ』以外のゲームも気になるところだ。特に業務用で活躍している『ストリートファイターEX』や『ストリートファイターIII』といった対戦格闘で、これらがコンシューマ機へ移植されるのかが興味深い。

この疑問に対し岡本氏は、『EX』はPSへ、『III』は具体的な機種名は未定だが、コンシューマ機への移植を予定しているとコメントをくれた。



↑現在、アーケードで活躍中の対戦格闘アクションがPSに移植される

画面初公開

SS版『バイオハザード』はこうなる

今回の発表会で夏発売ということが発表されたSS版『バイオハザード』。PS版との違いは、あるのだろうか。

岡本氏によれば、PS版が『バイオ2』とのストーリーの関連性が希薄であるのに対し、SS版ではシナリオの変更やイベントの追加で、その関連性を持たせるとのこと。しかし、ゲーム性自体はまったくと言っていいほど変えずに移植される予定だ。

→おなじみの恐怖シーンもバッチリ再現されるぞ

↑PS版とほとんど見分けがつかない

速報 NINTENDO64が16800円に値下げ

現在25000円で販売されているN64が、3月14日から16800円で販売されることが発表された。N64は特にアメリカでの販売が好調で、現在、増産体制にある。これに伴いコストダウンが図られ、今回の大幅な価格引き下げが実現したのだ。

また、『スターフォックス64』が「振動パック（単体価格1400円）」とセットで4月に発売（8700円）されることも決定。

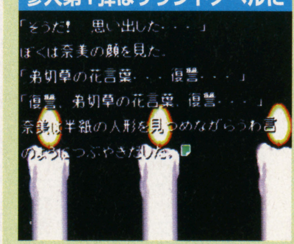
Topics チュンソフトがSSに参入!!

去る2月18日にチュンソフトのSS参入が発表された。

チュンソフトはSFCで『弟切草』、『トルネコの冒険』、『かまいたちの夜』、『風来のシレン』といったヒット作をリリースしてきたメーカー。『弟切草』、『かまいたちの夜』でサウンドノベルというジャンルを確立した。今回、参入第1弾ソフトになる『街』は、そのサウンドノベル第3弾として、CD2枚組みでこの夏に発売が予定されている。

また、この作品でエキストラ出演したい人を「プリクラ」で募集するという企画も予定されている。これからの展開に期待したいタイトルである。

参入第1弾はサウンドノベルに



↑この『弟切草』のような革新的なソフトになるのか？

©CAPCOM・CHUN　SOFT

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 2/10〜2/16

1 ファイナルファンタジーⅦ

1➡

PS スクウェア／RPG／1月31日発売／6800円

今週も余裕をもってトップを防衛。もうクリアした人も多いだろうが、PS本体が手に入らず、まだ始めてもいない人がけっこういるとか。

16万5150本
累計 260万4450本

2 ぷよぷよSUN

NEW

SS コンパイル／PZL／2月14日発売／4800円

新システム「日輪相殺」が加わったものの、基本システムは変わらず。前作をプレイした人なら、すんなり遊べるはずだ。当たりはずれのない定番ソフトとして定着しそう。

7万9490本
累計 7万9490本

3 サクラ大戦 花組通信

NEW

SS セガ／ETC／2月14日発売／4800円

声優さんのムービー、各キャラとの相性占い、連載コラムなど、盛りだくさんの内容が詰まったファンブック的ソフト。新聞風の構成を見ると、いかにも第2弾がありそうだが？

6万7020本
累計 6万7020本

順位	前週	タイトル	機種／発売元／ジャンル／発売日／価格	今週	累計
4	NEW	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	SS セガ／ADV／2月14日発売／2800円	4万4450本	4万4450本
5	NEW	トゥームレイダース	PS ビクターインタラクティブソフトウエア(ビクターソフト)/ACT/2月14日発売/5800円	2万7820本	2万7820本
6	NEW	三國志Ⅴ	PS 光栄／SLG／2月14日発売／9800円	2万4940本	2万4940本
7	11⬆	I.Q〜インテリジェントキューブ	PS SCE／PZL／1月31日発売／4800円	2万4150本	5万6390本
8	NEW	ROOMMATE 〜井上涼子〜	SS データム・ポリスター／SLG／2月14日発売／5800円	2万3730本	2万3730本
9	3⬇	ポケットモンスター赤	GB 任天堂／RPG／96年2月27日発売／3980円	2万1010本	71万0920本
10	4⬇	ポケットモンスター緑	GB 任天堂／RPG／96年2月27日発売／3980円	2万0680本	68万4370本

©スクウェア・COMPILE・SEGA／RED

※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、RAC…レース、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

THIS WEEK REAL RANKING 今週のリアルランキング

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

今週の新作は2／14バレンタインデー発売の面々。『花組通信』『ルームメイト』など、バレンタインらしい女の子ゲームの活躍はあるか？　『FFⅦ』は発売3週目に突入。連続トップのみならず、300万の大台にどれだけ近づけるかも注目だ。「DATA DYNAMITE！」ではパソコンソフトTOP10を紹介だ。

2／10〜2／16 全国推定実売本数

新作勢の猛追抑え『FFⅦ』が3連覇達成 サターン新作が2・3・4位3連発の猛打賞

『FFⅦ』発売から3週間。さすがに当初の勢いはなくなってきたが、それでも16万本と頭一つ抜け出た売り上げを記録。余裕の3連覇を達成した。こうなるといつまで首位を防衛できるかが気になるが、2／28発売の『ナムコミュージアム』『マクロス』、3／7の『エヴァ2』あたりがライバルか。また累計本数は260万本を突破。順調にいけば、3月中には300万本突破を果たしそうだ。

ぷよぷよ旋風の余波続く『SUN』8万本の好成績

ダウンタウンの発言に端を発した『ぷよぷよ』ブームも、さすがに静まりつつある。だが、これを機会に『ぷよぷよ』の面白さが再認識され、新規ユーザーを中心にパズルゲームの定番として認知されたのは、ブームの嬉しい副産物だった。

最新作『SUN』もこの追い風を受け、発売週で8万本の好成績を記録。定番として2週目以降も安定した売り上げが期待できるので、サターンでは珍しいロングセラーソフトに育つ可能性もある。

サクラファン限定の内容ながらこの人気『花組通信』

『サクラ大戦』の今のマニア人気は、発売前はとても予想できなかった。初回限定版は一部で定価の倍ほどのプレミアがつき、関連グッズも大人気。そして同ゲームの電子ファンブック『花組通信』は、発売週で7万本近い売り上げを記録。7万というと大ヒットという感じがしないが、内容的にファンしか買わないこと、『サクラ大戦』の累計販売本数が40万本強であることを考えると、この数字はかなり多い。サクラ人気の熱さを思い知る結果となった。

絶妙の発売タイミング、カード同梱が奏功『エヴァ』

『2nd』に先駆けて発売された廉価版『エヴァ』。予想以上の好成績で週間4位、売り切れ店も続出した模様だ。劇場版公開間近でブームが再燃、新たな『エヴァ』ファンを取り込めたのが大きかった。同梱カード欲しさに、通常版を所有しながら二重に買った人もいたとか。

REAL RANKING

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 2/10〜2/16

PS

順位	タイトル	本数
1	ファイナルファンタジーVII	16万5150本
2	トゥームレイダース	2万7820本
3	三國志V	2万4940本
4	I.Q〜インテリジェントキューブ	2万4150本
5	パラッパラッパー	1万8490本
6	ぷよぷよ通 決定盤	1万4290本
7	クラッシュ・バンディクー	1万1680本
8	峠MAX 最速ドリフトマスター	8590本
9	レイジレーサー	8520本
10	チョロQ ver.1.02(PSザ・ベスト)	7430本

『トゥームレイダース』『三國志V』の2本が新規ランクイン。『トゥーム』はサターン版の売り上げを5000本ほど上回ったが、期待ほどはいかなかったという印象。『三國志V』はプレイステーションにライトユーザーが多いことを考えれば、まあまあ健闘といったところか。

SS

順位	タイトル	本数
1	ぷよぷよSUN	7万9490本
2	サクラ大戦 花組通信	6万7020本
3	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	4万4450本
4	ROOMMATE 〜井上涼子〜	2万3730本
5	EVE burst error	1万1130本
6	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	1万0310本
7	だいな♡あいらん	7500本
8	天外魔境 第四の黙示録	7180本
9	ダイナマイト刑事	7060本
10	トゥームレイダース	5750本

新作5本がランクイン。ここ数週の不振を一気に払拭した感のあるサターンランキングだ。これまでにないゲームとして注目された『ルームメイト』は2万4000本。ゲームの分かりにくさがネックとなったが、まあ合格点ではないだろうか。『だいな』は7500本とやや不振。

N64&SFC

順位	タイトル	本数
1	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	8590本
2	マリオカート64	8400本
3	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	4670本
4	Parlor! Mini4	3230本
5	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	3090本
6	超空間ナイター プロ野球キング	2930本
7	実況Jリーグパーフェクトストライカー	2720本
8	桃太郎電鉄HAPPY	2710本
9	す〜ぱ〜ぷよぷよ通 リミックス	1830本
10	スーパーマリオ64	1770本

長らくトップをキープしてきた『マリオカート』が首位陥落。かわって『ドンキーコング3』が久しぶりにトップに立った。ただし、ランキング全体はすべて1万本未満と不振の極み。TOP10のメンバーもほとんど動きがない。やはり3月までじっと耐えねばいけないのだろうか。

11〜30位

順位	前回	タイトル	機種	メーカー/ジャンル/発売日/価格	本数	累計
11	5↓	パラッパラッパー	PS	SCE/ACT/12月6日発売/4800円	1万8490本	34万0100本
12	2↓	ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂/ETC/2月1日発売/3000円	1万5680本	7万5650本
13	NEW	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO•GEO Collection	NG-CD	SNK/ETC/2月14日発売/3800円	1万5540本	1万5540本
14	6↓	ぷよぷよ通 決定盤	PS	コンパイル/PZL/11月15日発売/4800円	1万4290本	41万6530本
15	8↓	クラッシュ・バンディクー	PS	SCE/ACT/12月6日発売/4800円	1万1680本	36万4600本
16	10↓	EVE burst error	SS	イマジニア/ADV/1月24日発売/7800円	1万1130本	16万0050本
17	19↑	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	SS	セガ/RAC/1月24日発売/5800円	1万0310本	9万7790本
18	9↓	峠MAX 最速ドリフトマスター	PS	アトラス/RAC/1月24日発売/5800円	8590本	9万0160本
18	18→	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	SFC	任天堂/ACT/11月23日発売/6800円	8590本	65万0440本
20	15↓	レイジレーサー	PS	ナムコ/RAC/12月3日発売/5800円	8520本	81万3390本
21	17↓	マリオカート64	N64	任天堂/RAC/12月14日発売/9800円	8400本	75万8830本
22	NEW	だいな♡あいらん	SS	ゲーム アーツ/ETC/2月14日発売/6800円	7500本	7500本
23	25↑	チョロQ ver.1.02(PSザ・ベスト)	PS	タカラ/RAC/12月6日発売/2800円	7430本	20万4220本
24	12↓	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂/PZL/1月25日発売/3000円	7410本	6万2120本
25	21↓	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	PS	SCE/SLG/1月24日発売/5800円	7240本	10万2990本
26	14↓	天外魔境 第四の黙示録	SS	ハドソン/RPG/1月14日発売/6800円	7180本	25万4020本
27	19↓	ダイナマイト刑事	SS	セガ/ACT/1月24日発売/5800円	7060本	8万1850本
28	23↓	BIO HAZARD	PS	カプコン/ADV/3月22日発売/5800円	6740本	107万3340本
29	22↓	ソウルエッジ	PS	ナムコ/格闘/12月20日発売/5800円(限定ボックス9800円)	6720本	39万9710本
30	NEW	三國志 孔明伝	PS	光栄/SLG/2月14日発売/7800円	6690本	6690本

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　2/14発売号アンケート集計

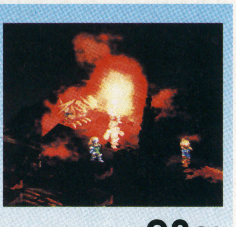
1 サガ フロンティア

PS スクウェア／RPG／7月11日発売予定／価格未定

リージョン・ボロのガラクタの中から、少年タイムに掘り出され、よみがえった戦闘用メカ「T260G」。火炎放射器やミサイルなど、強力な武器を持っているぞ。

1➡　**24%**

2 ファイナルファンタジータクティクス



PS スクウェア／SLG／5月下旬発売予定／価格未定

12人の勇者が持っていたといわれている、伝説の「ゾディアックストーン」。12個それぞれに、星座の紋章が刻まれている。どうやら『FF』シリーズにはつきものの、クリスタルに当たるものらしい。『タクティクス』の物語には一体どう関わってくるのだろう。

2➡　**23%**

3 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

SS セガ／ADV／3月7日発売予定／6800円

長らくTOP5の厚い壁に阻まれていたが、発売日を目前に控え、ついに3位にジャンプアップ。滑らかになったアニメーション、ポリゴンで描かれたエヴァなど、前作から格段の進歩を遂げている。もちろんストーリーはサターンオリジナル。けっこうシリアスだぞ。

6⬆　**18%**

4 ドラゴンクエストⅦ（仮称）

※この写真はSFC版『ドラゴンクエストⅢ』

PS エニックス／RPG／発売日未定／価格未定

『ドラクエ』というと、「安心して遊べる」面が強調されることが多いが、なかなかどうして、毎回新システムで楽しませてくれる。『Ⅲ』の職業、『Ⅳ』のキャラ別ストーリー、『Ⅴ』の仲間モンスター…。『Ⅶ』ではどんな新システムを見せてくれるだろうか。

3⬇　**17%**

5 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク

PS バンプレスト／ETC／3月発売予定／2800円

これさえあれば『新スーパーロボット大戦』が100倍は楽しめる？おまけソフトが、この『スペシャルディスク』だ。本編で見損なったデモなども、このソフトがあれば好きなだけ堪能できるぞ。本編にはなかった映像も、数多く収録されているのだ。

5➡　**13%**

『エヴァ2』ついに3位にキャラゲーがSSを救う？

とうとう『エヴァンゲリオン2nd』がトップ5の厚い壁を破って3位に躍り出た。前作が廉価版のニューパッケージで発売されたり、各地域で本編のアニメが再放送されるなどの効果もあって、着実に盛り上がりを見せている。オリジナルキャラの人気も上々だ。また、サターンのソフトがトップ5に入るのも『天外』以来、7週間ぶりのことである。欲を言えば、これに続くソフトがもう少し出てきてほしいところだ。

そして今週のニューフェイスは、本誌での連載も始まるなど新しい人気キャラゲーとして呼び声も高い、セガの『機動戦艦ナデシコ』。アドベンチャーとシミュレーションを組合わせたうえに、美少女キャラとのデートも楽しめるという構成になっている。『エヴァ』や『レイアース』などの例でもわかるように、既存のキャラを使ったゲームにおいて、セガは丁寧な作り込みで定評がある。加えてアニメの魅力的なキャラがユーザーに浸透していけば、かなりのヒットも期待できそうだ。

順位	前回	タイトル	機種	メーカー／ジャンル／発売日／価格	得票率
6	4⬇	ファイナルファンタジーⅣ	PS	スクウェア／RPG／3月21日発売予定／4800円	11%
7	8⬆	ブシドーブレード	PS	スクウェア／格闘／3月14日発売予定／5800円	10%
8	8➡	テイルズ オブ デスティニー	PS	ナムコ／RPG／97年発売予定／価格未定	9%
9	7⬇	BIO HAZARD 2	PS	カプコン／ADV／今冬発売予定／価格未定	8%
9	20⬆	SDガンダム G CENTURY	PS	バンダイ／SLG／3月20日発売予定／6800円	8%
11	11➡	ゼルダの伝説64（仮称）	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	7%
11	11➡	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	PS	コナミ／ETC／3月27日発売予定／2800円	7%
11	11➡	ダービースタリオン	PS	アスキー／SLG／今春発売予定／価格未定	7%
11	15⬆	GRANDIA	SS	ゲーム アーツ／RPG／発売日未定／価格未定	7%
15	NEW	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～	SS	セガ／ADV／今春発売予定／5800円	6%
15	15➡	実況パワフルプロ野球4	N64	コナミ／SPT／3月14日発売予定／8900円	6%
17	－⬆	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	SS	バンダイ／STG／3月28日発売予定／6800円	5%
17	－⬆	花組対戦コラムス	SS	セガ／PZL／3月28日発売予定／5800円	5%
17	15⬇	MOTHER3 キマイラの森	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	5%
17	11⬇	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	PS	コナミ／ACT／3月20日発売予定／5800円	5%

©スクウェア・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS／SEGA・エニックス・葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO
※このデータは本誌2／14発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

ハード別推定実売台数 2／10〜2／16

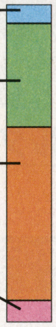
順位	ハード名	推定実売台数	前週比	年間累計実売台数
1	プレイステーション	7万1550台	−29.7%	58万0420台
2	ゲームボーイ	2万2300台	−16.6%	17万2200台
3	セガサターン	9950台	+16.1%	9万8300台
4	ニンテンドウ64	5930台	−12.7%	7万9120台
5	スーパーファミコン	3560台	+14.8%	2万7190台
6	PC-FX	200台	−20.0%	2160台
7	その他	60台	−14.3%	570台

2/14発売号 アンケート速報
変わりつつあるゲームの中古販売 読者の利用度はどのくらいある？

今週の「店長のホンネ」にあるように、ゲームの中古販売は減少傾向にある。ソフトの低価格化などが要因だ。だが実際、読者は中古販売を利用しなくなっているのだろうか。

結果は「あまり利用しない」が過半数の54・5%。「利用しない」も6・9%おり、全体の6割以上は中古販売に消極的だった。予想以上に、中古離れが進んでいる印象だ。

Q．あなたは、ゲームソフトの中古販売をどれくらい利用していますか？



店長のホンネ ブルート中村橋店 松下良和さん

ユーザーの変化に合わせてゲームショップも多様化を

【ソフトの売れ行き】今週は久しぶりに、サターンのソフトが健闘しましたね。『エヴァ』は、ブームになってからファンになった方や、付属のカード欲しさに買われた方も多かったようです。また、今でも根強い人気のある『サクラ大戦』の『花組通信』も好調でした。『ぷよぷよSUN』は堅実な売れ行きで、今後も長く売っていきたいですね。これからのタイトルでは『クーロンズ・ゲート』に期待しています。

【店長よもやま話】最近はプレイステーションの急激な普及に伴い、ライトユーザーが増えた結果、中古ソフトを利用される方がずいぶんと減りました。当店では、以前から新作の品揃えには力を入れていたので、特にその傾向が強いようです。

またセガネットのように、ゲームの形態が多様化してきたことで、ゲームの楽しみ方にバリエーションが増えてきたようです。将来的にはゲームだけでなく書籍や音楽CD、DVDなどのデジタルメディアを扱う店にしていくつもりです。

⇧プレイコーナーにはひっきりなしにお客さんが

DATA DYNAMITE!

今週は、1月のパソコンソフトTOP10を発表。なお、データは秋葉原のゲーム専門店・メッセサンオーの1ヵ月の売り上げ数だ。

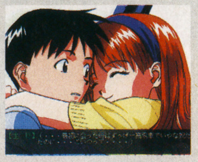
昨年末の大作ラッシュも終わり、本数的にはやや落ち着いたランキングに。ただ、TOP3はすべてPC-98のソフトが占めている。アダルトゲーム中心の今の市場では、いまだにPC-98へのユーザーの支持は根強いものがある。非18禁ソフトでは、8位に『エヴァンゲリオンスクリーンセーバー』が唯一ランクイン。

パソコンソフト売り上げTOP10 1／1〜1／31

1 VIPER CTR 〜あすか〜(PC-98)

ソニア／ADV／1月24日発売／8800円／18禁

美少女ゲームにいちはやく本格的なアニメシーンを取り入れた『VIPER』シリーズの最新作。今回のヒロインは『VIPER—10』の剣道少女あすかだ。プレイヤーは剣道部の主将となり、恋のドタバタ劇に巻き込まれる。

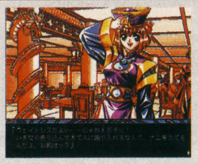


650本

2 猟奇の檻 第2章(PC-98)

プランテック／ADV／1月17日発売／8800円／18禁

美少女ゲームながら、超難解なアドベンチャーゲームとして名をはせた『猟奇の檻』の第2弾。プレイヤーは、テーマパークを舞台とした連続殺人事件の謎に挑むのだ。今回も前作同様、周到なフラグ立てが必要だぞ。



300本

3 ルーキーズ(PC-98&DOS/V)

海月製作所／ADV／1月24日発売／8800円／18禁

主人公は30過ぎの脱サラ探偵・草壁通彦。名門私立女子校にはびこる麻薬の調査を依頼されたものの、いきなり殺人事件に巻き込まれてしまう。漫画家・たくま朋正が原画を担当、ボリュームのあるシナリオが特徴だ。

250本

4 鬼畜王ランス (WIN95)
アリスソフト／SLG／12月19日発売／8500円／18禁 — 200本

5 女郎蜘蛛 〜呪縛の牝奴隷達〜 (PC-98)
PIL／ADV／1月24日発売／7500円／18禁 — 180本

6 私（わたし）(PC-98)
パールソフト／ADV／1月10日発売／8800円／18禁 — 170本

7 放課後恋愛クラブ 〜恋のエチュード〜 (WIN95)
リビドー／SLG／12月13日発売／8800円／18禁 — 160本

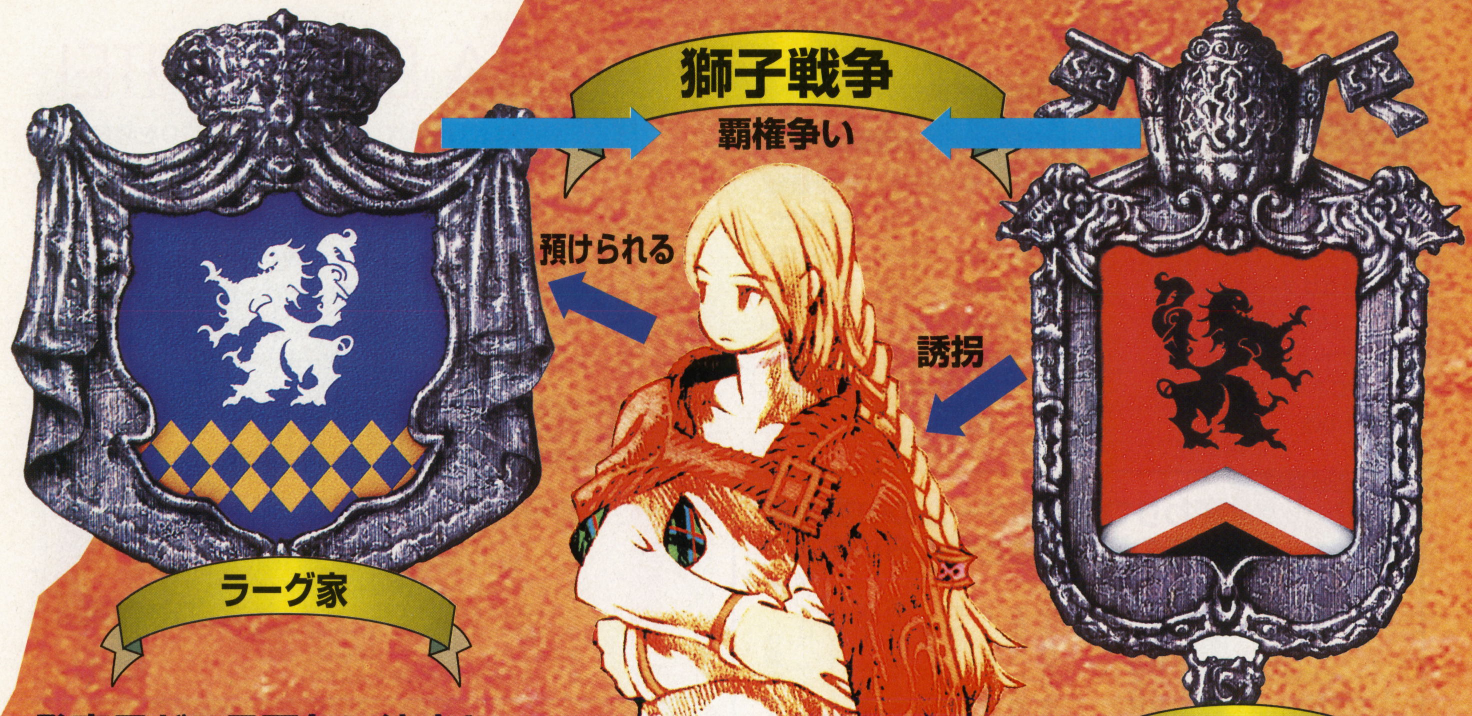
8 新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVOL.1 (WIN&Mac)
ガイナックス／ETC／12月20日発売／6800円 — 150本

8 いたずら一悪戯一 (WIN95)
インターハート／ADV／12月6日発売／7800円／18禁 — 150本

10 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (PC-98)
エルフ／ADV／12月26日発売／9800円／18禁 — 130本

※パソコンソフト売り上げTOP10は、(株)メッセサンオーの1／1〜1／31のパソコンソフト売り上げ数を発表したものです。
※ブルート中村橋店：東京都練馬区中村北2−18−8／TEL (03) 3825-3255／営業時間＝10：00〜24：00（年中無休）

©SOGNA・PLANTECH／スタジオポラリス／横田守／スタジオライン・海月製作所



発売日が5月下旬に決定し、いやがおうにも期待は高まる『FFT』。今号では、登場人物の詳しい素性やシステム部分、そして新ジョブが判明している。発売までの3ヵ月間じっくり予習すべし！

イヴァリースの王女
オヴェリア・アストカーシャ（15歳）

イヴァリース国の前王オムドリアⅢ世の実子ではなく、2番めの王子を亡くしたときに養女として迎え入れられた王女。しかし、すぐに王妃ルーヴェリアに3人めの男子が誕生したため、ラーグ公に預けられることになったのである。

シミュレーション　ファイナルファンタジータクティクス
スクウェア
PS　5月下旬発売予定
価格未定
メモリカード対応（ブロック数未定）

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

新事実続々発覚！オヴェリアは王女だった!!

©スクウェア

PS詳細続報！ ファイナルファンタジータクティクス
誘拐事件やステータス、新ジョブなどの新情報

すべてはここから 戦争の発端は 王女誘拐事件

『ファイナルファンタジータクティクス』（以下『FFT』）の舞台となるのはイヴァリース国の覇権争い「獅子戦争」。その発端となったのがゴルターナ軍によるオヴェリア王女誘拐である。主人公ラムザ＝プレイヤーは、この歴史的な大事件に1兵士として立ち会うことになるのだ。

教会で祈りを捧げる、王女・オヴェリア。しかし、そこにゴルターナ軍の兵士が現れる。王女の護衛隊が気付いたときには、すでに遅く、教会は包囲されていた。

オヴェリア王女誘拐事件

ラーグ公とゴルターナ公による覇権争い「獅子戦争」の直接の発端は、イヴァリース国の王女・オヴェリアの誘拐事件であった。

戦争突入前、王位を継承した幼い王（当時2歳）の後見人として候補に挙がったのが、王妃の実兄であるラーグ公と亡き王の従弟ゴルターナ公。事実上、王亡き後の実権を握っていた王妃が支持していたのは、もちろん兄であるラーグ公であった。しかし、「王女誘拐事件」の罪を被せられた王妃は幽閉され、ラーグ公も後見人の候補から外されてしまう。

これに対し、幽閉された王女を助けるためにラーグ公が挙兵。イヴァリース全土を巻き込む獅子戦争へと発展していくのである。

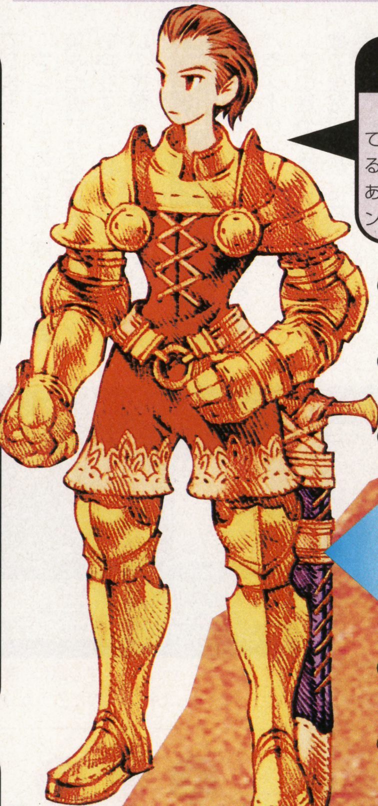
さて、主人公ラムザは王女誘拐事件当時、王女護衛の任に就いていたが、戦闘の混乱の中、ゴルターナ兵士に王女をさらわれてしまう。しかし王女をさらったゴルターナ兵士こそ、後の英雄であり、ラムザの幼なじみのディリータであったのである。

王女護衛隊に配属されていた新米兵士の主人公ラムザ。まさかこんな大事件に遭遇するとは…。

騎士ガフガリオンはラムザの上司であり、アグリアスは親衛隊長。

王女を連れ去るゴルターナ兵士。その顔に注目。それは、まぎれもなくラムザの幼なじみであるディリータだった。ベオルブ家にゆかりのある彼がなぜゴルターナ軍に。

呆然と立ち尽くすラムザ。しかしそれは任務に失敗したからではなかった。かすかに見えたあの顔と聞き覚えのある声は、確かに幼なじみのディリータ。どうしてここに…。



獅子戦争の英雄 ディリータ・ハイラル（16歳）

獅子戦争を終結に導いた英雄であり、戦争終結後も新王として、長く平和な施政を続けた人物。彼は、ラーグ公の側近であるベオルブ家に馬を納める有能な馬飼いの家の出身。その縁もあって、ラムザとは幼い頃からの付き合いであり、名門ガリランド王立アカデミーの同期生でもあった。しかし…。

幼なじみ

同期生

友情

敵対

嫉妬

ライバル心

物語の主人公＝プレイヤー ラムザ・ベオルブ（16歳）

ラーグ家に仕える名門ベオルブ家の出身。優秀な兄2人を持ち、その兄たちと同様に騎士になるべく育てられたが、幼少より何かと出来のいい兄たちと比較されていたため、劣等感がとても強い。王立アカデミー卒業後に兄の率いる北天騎士団に配属され、護衛任務中に王女誘拐事件に立ち会うことになる。

ステータスと編成画面で『FFT』を知る

キャラクタを特徴付けるパラメータ。これまで明らかになっているHPやMP、WT（ウェイトタイム）以外にも、キャラを性格づける要素は多数存在するのだ。

『FFT』を特徴付けるいくつかのパラメータ

『FFT』では、『FF』シリーズにはない要素も存在する。左の写真中の①～③は特に重要な要素であり、『FFT』のゲーム性を特徴付けている。

キャラに武器や防具などを装備させることができる。詳しくは19ページでも紹介しているが、左右の手・頭部・胴体の4ヵ所とアクセサリーとして指輪や靴などを装備することが可能だ。最強装備とはその名の通り、現在所持している武器や防具の中から一番数値が高くなるものを自動的に装備する機能だ。

アイテム	アイテムの整理や装備にはこのコマンド
アビリティ	アビリティのセットや変更を行なう。詳細は19ページで
ジョブチェンジ	『FFT』では条件さえ満たせばいつでもチェンジが可能
除名	必要なくなったユニットを部隊からはずすことができる
ユニット整理	項目別にユニットを整理することができる便利なコマンド

①フェイスポイント

フェイスポイントとは、精霊や魔法など、科学では証明できない不思議な力や現象を信じる心の強さを示すパラメータ。

この言わば「信仰心」の数値が高いほど、魔法からの影響を強く受けることになる。

たとえば、この数値が高い場合、白魔法などの回復魔法をかけられた場合の回復量は多くなるが、黒魔法などの攻撃魔法によるダメージも高くなってしまう。

逆に、この数値が低い場合、攻撃魔法によるダメージは軽減されるが、回復魔法も効きにくくなってしまう。

『FFT』の世界では、この数値を増減させる魔法やアビリティも存在するらしい。バトル時において重要な要素になるだろう。

②ブレイブポイント

これはキャラクタの勇気を示すパラメータ。

この数値が高ければ高いほど勇敢で強気であり、低いと弱気で臆病ということになる。

ブレイブポイントは、様々な場面で影響を及ぼすが、特にバトル時には重要となる。この数値が高くなれば、一部の攻撃方法が、相手に与えるダメージが大きくなったり、成功率が高くなる。逆に、この数値が低くなりすぎると臆病風をふかしてフィールドの端の方へ逃げてしまうのだ。

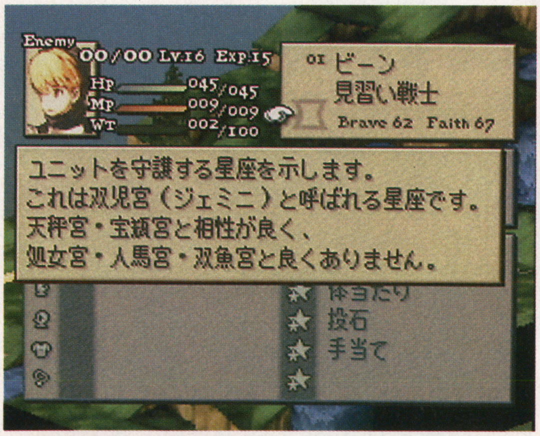
魔法やアビリティの中には、ブレイブポイントを増減させるものがあり、使い方次第で戦局が有利にも不利にもなる。なお、バトル中に変化した数値はバトル終了時には元に戻るようになっている。

③守護星座

『FFT』の世界の人々は黄道十二宮の星座の守護を受けている。そして、これはキャラ同士の相性に関係してくる。

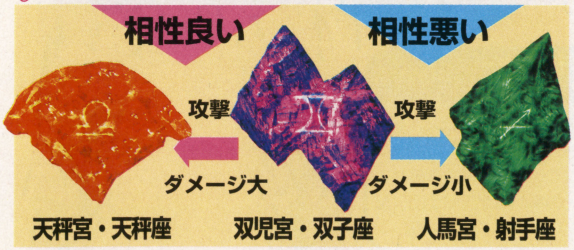
特にバトル時には、相性の善し悪しが大きく影響する。相性の良い星座を持つ相手を攻撃した場合は、通常よりも与えるダメージは高くなり、逆に相性が悪い場合はダメージが低くなってしまう。

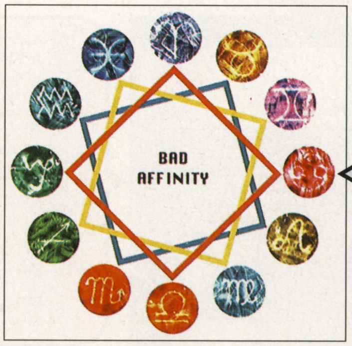
ところで、十二星座と言えば、ゾディアックストーンにも星座が刻まれているが、この相性と何か関係があるのだろうか？



➡バトル時には相性の善し悪しが戦局を左右することも

⬆主人公のキャラ設定をする際に、自分の誕生日を入力したりするのだろうか？





向かい側に位置する星座同士は同性の場合は最悪だが、異性同士の場合は逆に最良となる。また、同じ星座同士の場合は、特に影響を及ぼすことはない。

PS詳細続報！ ファイナルファンタジータクティクス
誘拐事件やステータス、新ジョブなどの新情報

④能力パラメータ

バトル関連の能力パラメータは多数あり、以下で紹介する。
■Move　移動力。数値が高いほど遠くに移動できる。
■Jump　水平に飛び越せる幅や段差に対する昇降力、登坂力を表わす。
■Speed　素早さ。数値が高いほどWTGの溜まりが早くなる。
■Wep. Power　現在手に装備している武器の攻撃力／回避率を表す。Rは右手、Lは左手に装備した武器のこと。
■AT　キャラの攻撃能力。上段は物理攻撃、下段が魔法攻撃を表わしている。
■AV　Cはキャラ自身、Sは装備している盾、Aは装備しているアクセサリーのそれぞれの回避率を表わしている。

⑤アイテム装備

キャラには、5ヵ所に武器や防具などを装備することが可能。剣や杖などの武器と盾の装備は右手・左手に。帽子や兜などの防具は頭部に。鎧や服などの防具は胴体に。靴や指輪などはアクセサリーとして装備する。

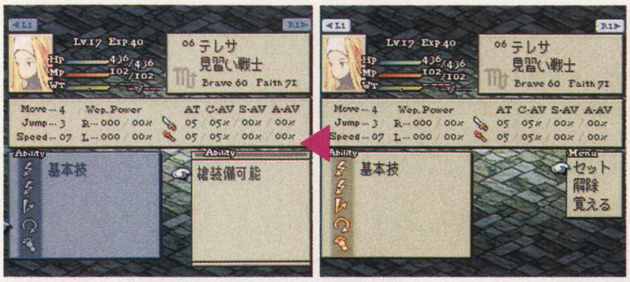
➡利き腕の設定はあるのだろうか？

アビリティのセットと侍・モンクの新アビリティ

ジョブとの組み合わせで、様々なタイプのキャラメイクができるアビリティ（以下Ab）。『FFT』ではタイプごとにセットが可能になっている。セットできるのは、アクション系が2つとリアクション系・サポート系・ムーブ系がそれぞれ1つずつで合計5つ。

また、今回新たに侍とモンクのAbが判明したので、併せて紹介する。

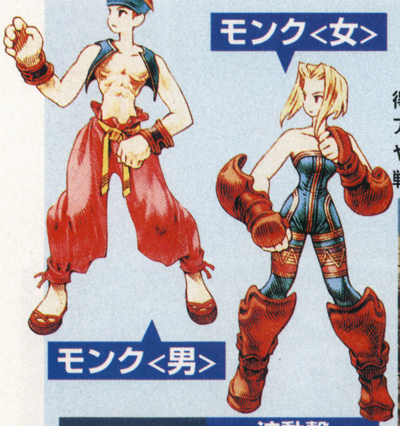
アビリティは4タイプ	
アクション	ジョブ本来の特徴を表すAb。大部分がこれに含まれる
リアクション	特殊なガードや反撃能力をあらかじめセットしておくAb
サポート	何かとキャラの能力を割り増ししてくれるお得なAb
ムーブ	『FFT』ならではの移動に関するAb。最重要Abか？



⬆タイプ別に5ヵ所にアビリティのセットが可能。これによって、様々な能力を併せ持ったキャラが作成できる。『FFT』の醍醐味の1つであることは間違いない。

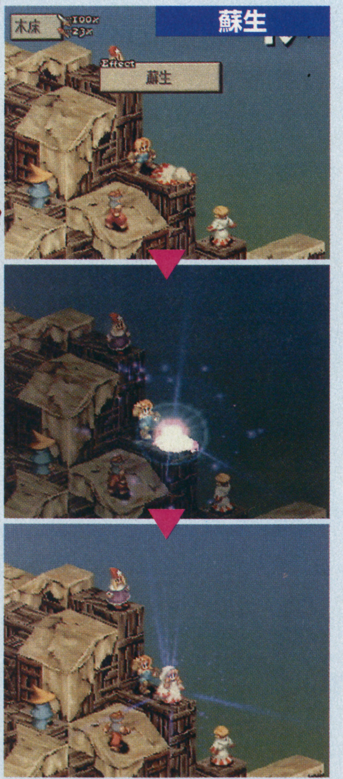
モンクのアビリティ

自らの肉体を鍛え、素手での格闘戦を得意とするジョブ。体力の高さは魅力。アビリティも攻撃系がメインだが、蘇生やチャクラといった回復系もあるので、戦場では大活躍するだろう。



⬆離れた相手に気功弾をぶち当てるアビリティ。間接攻撃が『FFT』ならでは

⬆体を回転させながら手の甲の部分で相手を痛打する。周囲にいる敵に有効だ

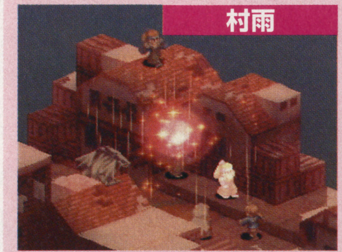


⬆戦闘不能状態になった味方1人を回復することができる便利なアビリティ

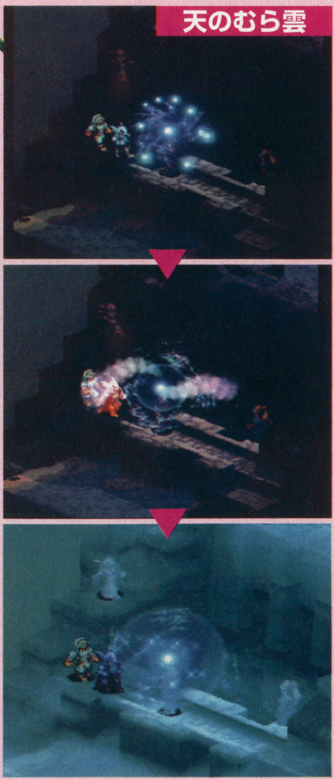
侍のアビリティ

刀が魂と叫び、武士道に生きる異国の剣士。『FFT』の侍は、刀に込められた力を解放する「刀魂放気」というアビリティを使いこなす。そのため、技の名前が刀の名前になっているのだ。

⬆効果範囲内の敵全体のMPにダメージを与えることができる



⬆効果範囲内の味方全体のHPを回復するサポート系のアビリティ



⬆効果範囲内の敵全体にダメージを与え、なおかつ素早さも下げる

モンスターも仲間にできる新ジョブ「話術士」

算術士、陰陽士に続く新ジョブが判明。口先三寸で戦場を渡り歩く、『FF』シリーズ初登場のジョブ、それが話術士だ。
このジョブの特徴は、敵キャラを口説いて仲間にできること。また仲間にできるのは、人間だけではなく、モンスターだって仲間にできるのだ。
ここでは、仲間になるモンスターのアビリティも紹介するぞ。

世渡り上手

話術士<女> Talker

様々な話術で敵を翻弄するが、何と言ってもこのジョブ最大の特徴は「勧誘」というアビリティを持っていること。勧誘が成功すると、敵キャラを味方の軍に引き入れることができるので、強力なキャラを味方にできれば戦局もグッと有利になる。また、勧誘以外にも得意とするものがあるらしいが、今のところ不明。

敵モンスターだって仲間にできちゃうのだ!!

『FF』シリーズでおなじみのモンスターも登場する。強力なモンスターだらけのパーティを編成することも可能だ

味方になれば頼りになるモンスターたち

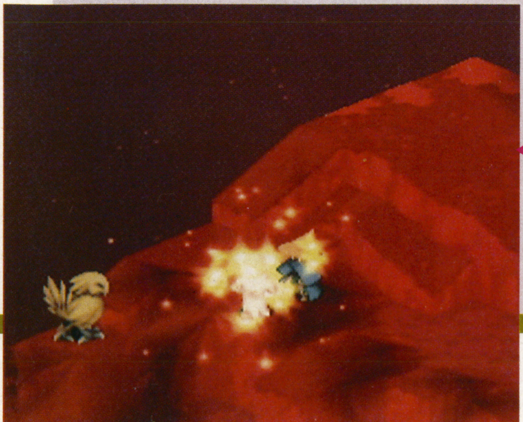
チョコボと黒チョコボの違いは、空を飛べることだったけれど…

チョコアタック

チョコボの基本的な技。鋭いくちばしで敵を攻撃する

『FF』のマスコット チョコボ

『FF』シリーズの人気キャラ、チョコボも戦う。チョコメテオなどのほかにも回復系のアビリティを持つ。

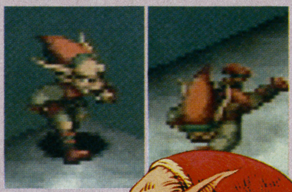


チョコメテオ

チョコボだって強力な魔法を駆使するぞ。小型のメテオを敵の頭上に落下させ、複数の敵にダメージを与えるのだ。

ファイナルファンタジータクティクス
誘拐事件やステータス、新ジョブなどの新情報

成長させてザコキャラ返上!?
ゴブリン

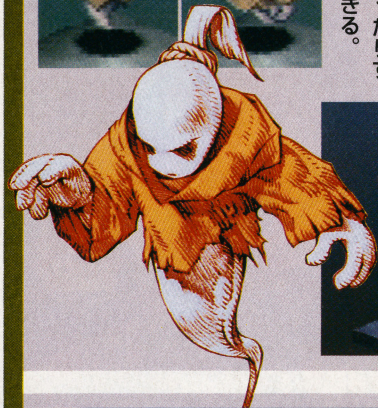


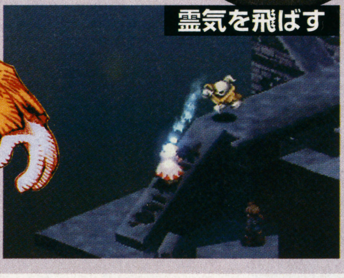
『FF』シリーズでもおなじみのザコキャラ（笑）。成長させれば強くなる？

ゴブリンの持つアビリティの中でも最も基本的なもの

物理攻撃は効かない？
グール

アンデッド系のモンスター。相手のHPを吸い取ったりすることもできる。





瘴気を作り出して相手にぶつける。グールの基本技

モルボル

ねばねばした液体を相手に絡み付かせ、身動きできないようにする

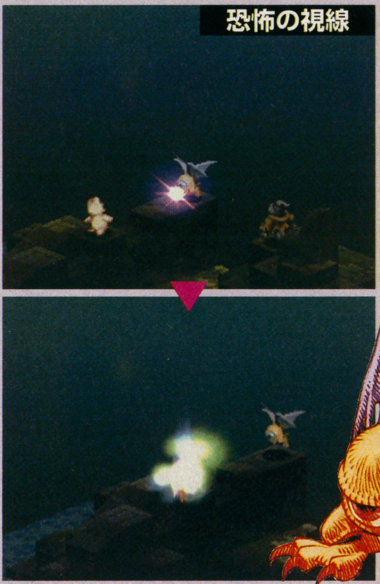
深刻なステータス障害を引き起こす「臭い息」の使い手。敵になるとやっかいだ。

ポーキー

その愛くるしい姿はイヴァリース国の人々の心を捕らえて放さないらしい

『FFⅥ』ではステータス異常の1種だったが、モンスターとして登場。

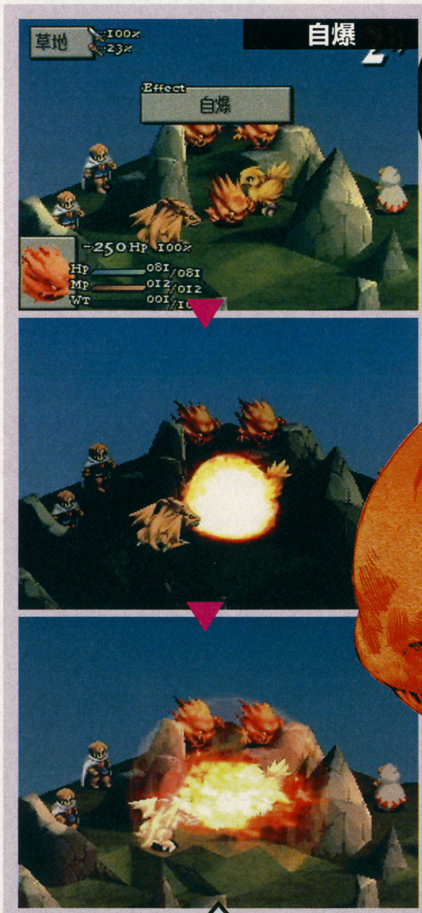
「死の宣告」は『FFT』でも健在？
アーリマン



相手をおびえさせ、臆病者にしてしまう。臆病者は敵から逃げまどうようになってしまう

『FF』シリーズでは「死の宣告」攻撃が非常にやっかいな相手だったが、味方になれば心強い！

やっぱり自爆する！
ボム



自らの体を爆発させて、引き換えに周囲の敵に大ダメージを与える。この特殊能力は『FFT』でも健在だ。しかし、自爆した後は生き返るのかな？

敵になるとやっかいな相手だが、味方にいれば、切り込み隊長として使える。表情豊かなところもグー。

魔法画面激公開!!

グランディア

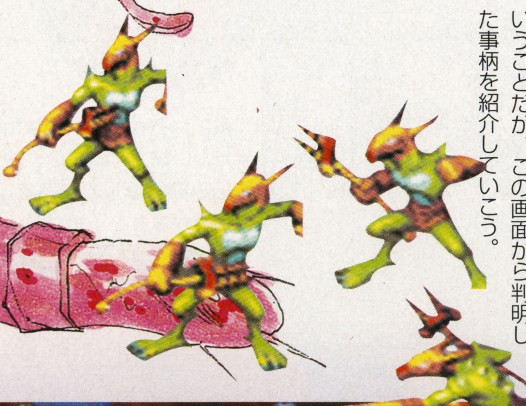
GRANDIA

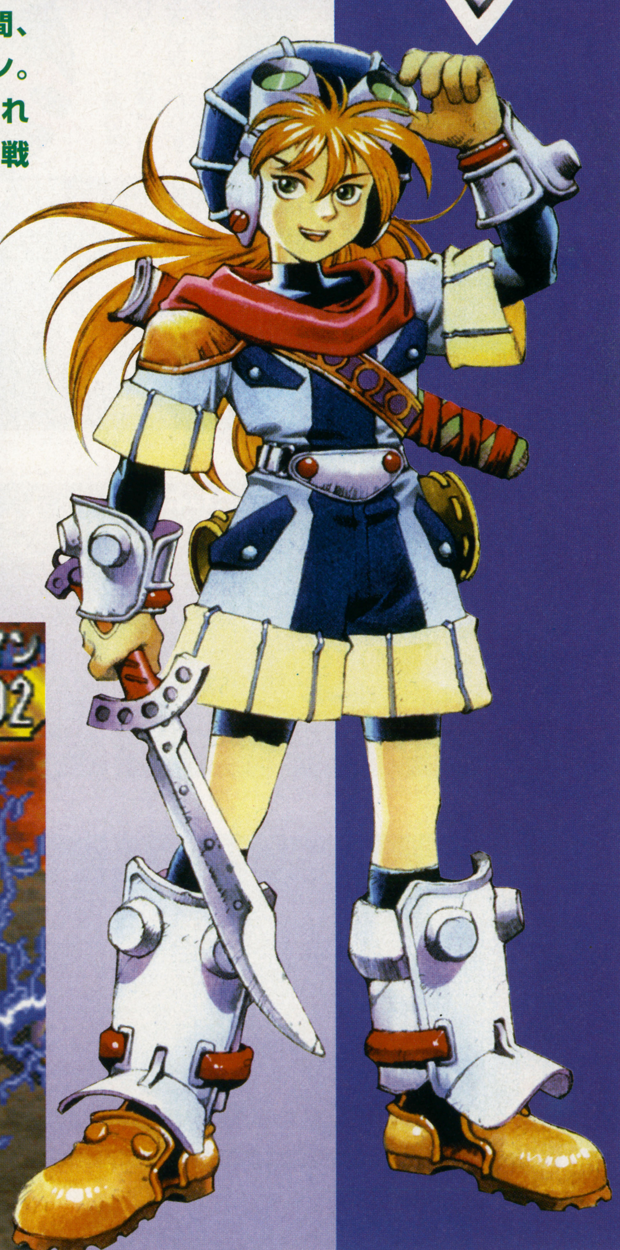
タイトルのリリース第1報から長い間、ほとんど謎に包まれていた戦闘シーン。これに関する素材がついに追加公開された。豪快に炸裂する魔法シーンから、戦闘シーンの内容に迫ってみよう。

RPG	グランディア
	ゲーム アーツ
SS	発売日未定 価格未定
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

まだまだ謎の部分の多い戦闘システム
ド派手な魔法使用シーンを公開!!

画面いっぱいに広がる巨大な発光体から飛び散る火花、そしてそれに包まれていくモンスターの群れ。これら3点のグラフィックは、戦闘シーン、それも「魔法」を使用したときのものだ。まだまだ「開発途中」の段階ということだが、この画面から判明した事柄を紹介していこう。





SS緊急特報！ グランディア
ダイナミックな魔法シーンに注目！

派手な画面演出で迫る

BATTLE

独特のテンポで展開する戦闘シーン

「グランディア」の戦闘は、単純なターン制のバトルではない。それを示しているのが画面右下のゲージ。これは「キャラが行動可能になるまでの時間を視覚的に表したもの」だと思ってもらえればいい。現時点では、敵味方一緒に表示されたキャラが右端へ達した時点で行動を始める、というものになっているということだ。

MONSTER

豊富なアニメーションパターンで不気味に動くモンスターたち

かなり初期の段階から、その豊富なパターン数が取りざたされていたモンスターなどのアニメーション。その「真価」が発揮されるのが、この戦闘シーンといっていいだろう。移動、攻撃などに、それぞれ数種類のアニメーションパターンがあり、生き生きと、ときに不気味に動くさまが見られるはずだ。

©GAME ARTS イラスト／草彅琢仁 世界設定デザイン／小林治 CG／株式会社リンクス

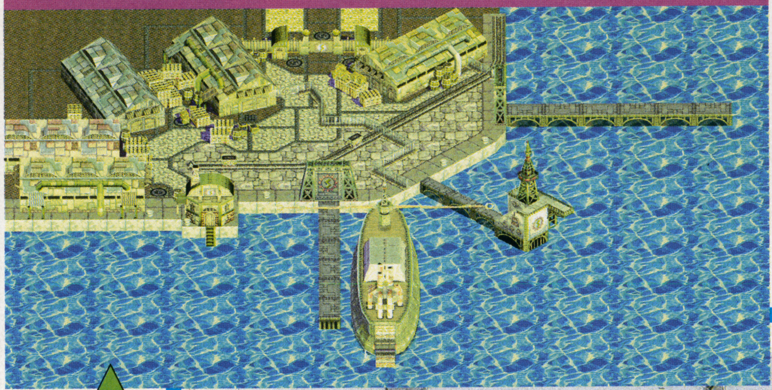
新たなる冒険を新大陸に求める 主人公ジャスティンの奮闘に注目

「冒険活劇」という言葉がぴったりと当てはまる『グランディア』の世界。主人公ジャスティンは、世界各地に残された古代遺跡に、はるか昔の古代文明と、自らが持つ「精霊石」の謎を解き明かすカギを求めていく。

今回、ジャスティンが住むメッシナ大陸と、新大陸エレンシアの一部が記された地図が公開になった。ジャスティンの、新大陸へ向けての旅が始まる。

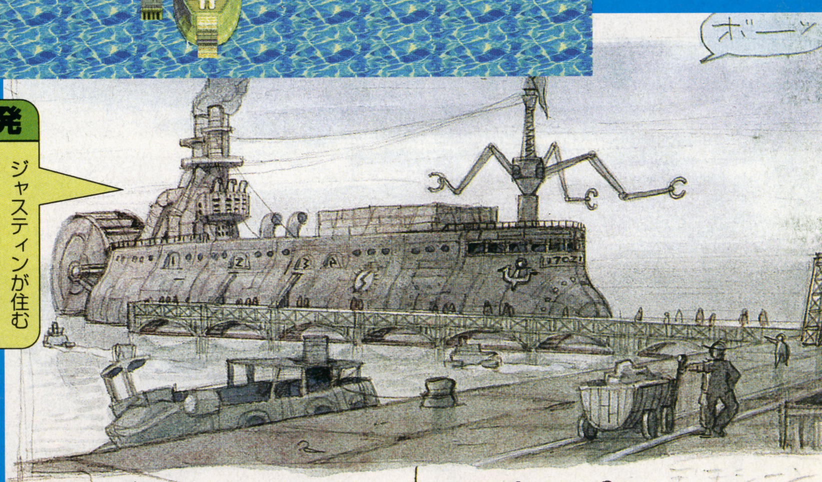
⇧パームの街の港付近。おじさんの話からするとココは造船所なのだろうか？

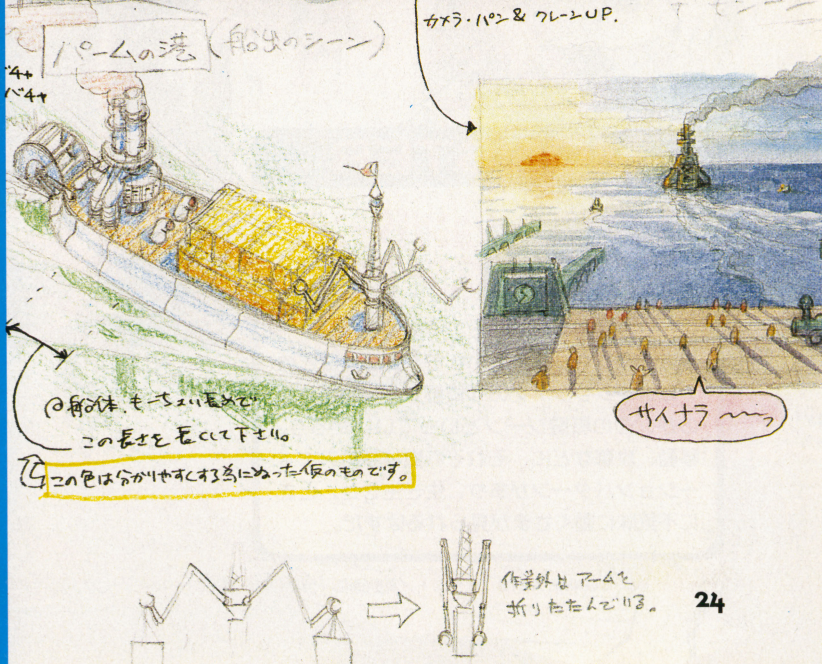
パームの港全景



渡航船で出発

ジャスティンが住むパームの街からは、新大陸への渡航船が出ている。どちらかというと、貨物船の意味合いの方が強いような外見だ





パームを出発するためには出国パスポートが必要

渡航船に乗り込んで新大陸へ乗りだそうと、港までやってくるジャスティン。だが、新大陸へ渡るには、「出国パスポート」が必要らしい。当然のことながら、ジャスティンはそんなものを持っているはずがない。

ガンコな出国管理官のおじさんは、「密航」なんて許してくれそうにないし…。どうにかしてパスを手に入れるしかないのか？

⇧ジャスティンは何度かここに来ているらしく、おじさんの口調も「またか」という感じ

え～、そうなの？

⇧そんな、チョットぐらい融通をきかせてくれたって…

SS緊急特報！ グランディア ダイナミックな魔法シーンに注目！

「大切な場所」って、何？

⬆そうそう、ボクもそれが気になってたんだよね。なかなかナイスな質問だね、スー

⬆港の上空を飛ぶカモメの「フン」公害に悩むおじさん。暇さえあればせっせと掃除をしているようだが、「焼け石に水」といった状況のようだ

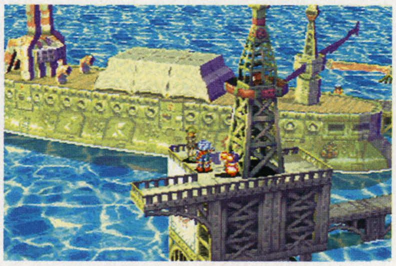
とりあえず港周辺をウロウロしてみる

出国管理官のおじさんはいつも厳しく目を光らせているが、港周辺の施設にはある程度自由に出入りすることができるようだ。ここで紹介する数点の写真も、そんな施設（場所）の一部のもの。

桟橋脇の堤防からは、渡航船の姿が見られるし、ほかにもいろいろと興味深い話を聞くことができる。中でも気になるのは、港の近くで自分の「大切な場所」を掃除しているおじさん。こうして情報収集をするうちに、パスポートが手に入ることがあるかも？

こっそり乗せてくれ…、ないよね？

⬇港で働く顔見知りのおじさん。そうそう、こんな気持ちのいい日に船出なんて、サイコーだろうね…



⬆大きな船体を横たえる渡航船。こんだけ大きいんだったら、ボクとスーの2人くらい、ねぇ…

FIENA
フィーナ

ニューパームの街の冒険者。性格はいたって明るく、みんなの人気者だ。ジャスティンとは、新大陸へ向かう途中に出会う

新大陸へ向かう道中で冒険者フィーナに出会う

その後、どうにかこうにか渡航船に乗り込んだジャスティンとスー。海を挟んで向こう側の、ニューパームの街へ。その間に、新たな出会いも待っているのだ。

⬆ここが、新大陸エレンシアの玄関口、ニューパームの街。対岸のパームと違って、南国情緒あふれる街並みが特徴なのだ

⬆ここは…、どうやら渡航船のようだが…？正面に不気味な船が迫る。設定資料では、伝説の冒険者の船ということだが…

ニューパームの町&さん橋のようす

50年ほど前に存在が確認された未開の大地、新大陸エレンシアに建設された街。パームの街があるメッシナ大陸のはるか東に位置し、「対岸」といっても、渡航船で4週間もかかるのだ。街建設の際に、パームの街から大勢の入植者があり、「ニューパーム」の名もそこから来ているという。気候帯は亜熱帯に属する。

序盤に訪れる2つのダンジョン サルト遺跡とレック鉱山の詳細報告

ジャスティンは新大陸エレンシアに渡る「前」にパーム周辺を探索する。今のところ詳しいことは分かっていないが、物語の出発地点「パームの街」のすぐ近くに2つのダンジョンが存在する。前ページに掲載した地図でも分かるが、街の北西に位置する「サルト遺跡」と、南西にある「レック鉱山」がそれだ。レック鉱山はともかく、サルト遺跡の方はれっきとした「古代文明の遺跡」と言われている。文明の謎を解き明かす手がかりが見つかるかも⁉

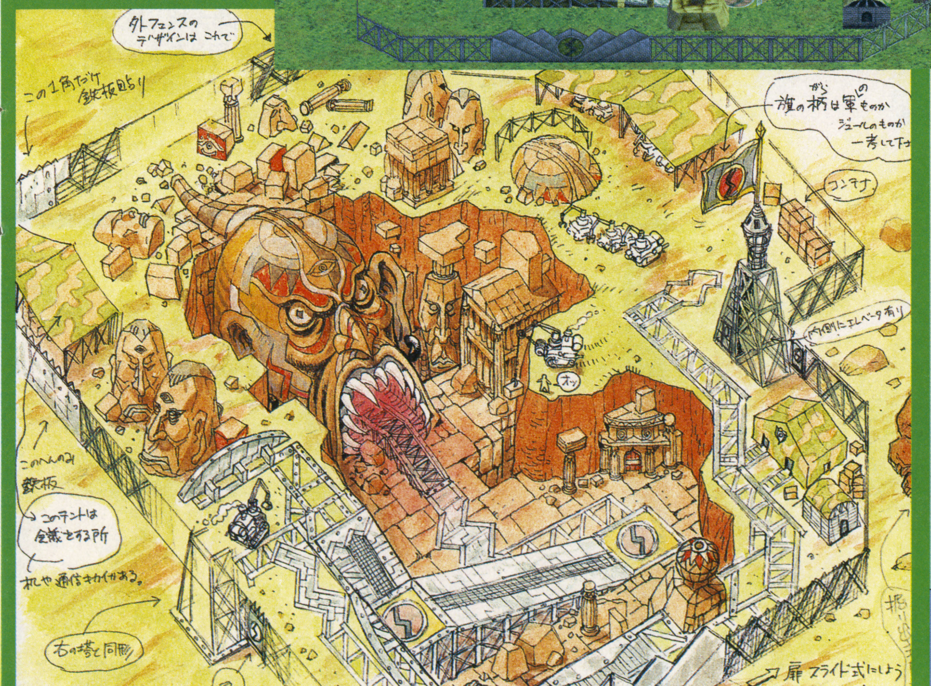
産業革命の象徴 レック鉱山

閉山されて久しい、かつては産業革命の象徴とさえ言われた鉱山跡。以前は大量の石炭の産出量を誇り、パームの街の繁栄に欠くことのできない鉱山だったが、閉山された今となっては人足も途絶え、過去の繁栄の記憶も忘れ去られようとしている。

最近では、廃坑の底から獣の叫び声のようなものが聞こえると噂されているが、定かではない。

設定イラスト&CG

今回新たに、2つのダンジョンのCGが公開された。これがそのままゲーム画面として使われるということではないが、イラストよりも、ゲーム内でのこれらの雰囲気がよく伝わってくる2枚といえる



古代文明の記憶を伝える サルト遺跡

現在パーム文化圏一帯をカバーする力を持つ軍隊「ガーライル軍」を掌握するバール将軍。彼の指揮の下、発掘作業が行われたのが、このサルト遺跡だ。当時の発掘で発見された品々は、現在パームの街の「バール記念博物館」に展示されている。

最近、なぜか再び軍による発掘の手が入り始めた。

立ち入り禁止です

⬆⬇以前の発掘で、発掘しつくしたと言われていたはずなのに、この緊張感は…、何？

グランディア ダイナミックな魔法シーンに注目！

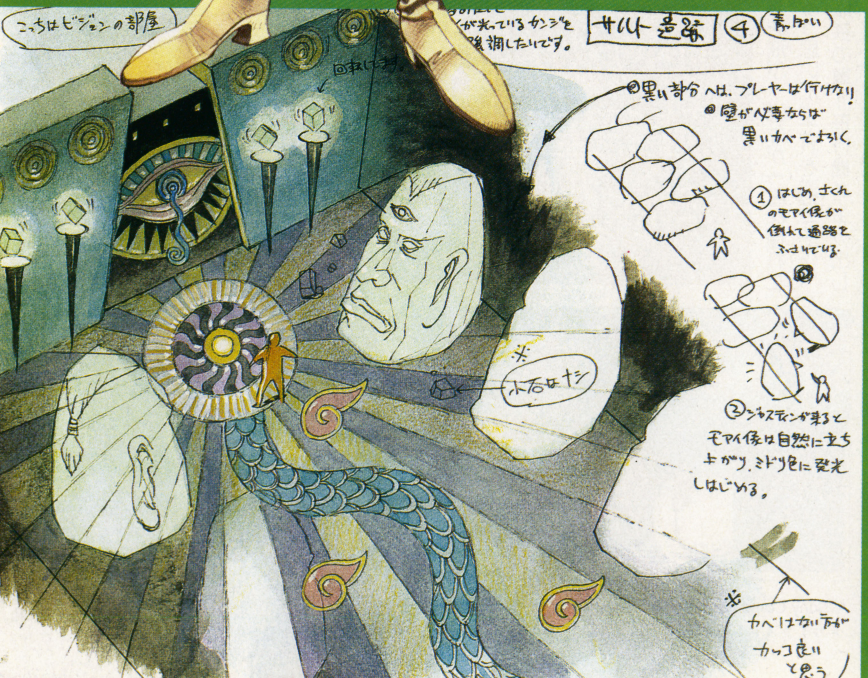
➡CGでも確認できる、廃坑前の建物。中に誰かいるのだろうか？

MULLEN
ミューレン大佐

バール将軍の息子にして、ガーライル軍の秘密計画の実行部隊を指揮する大佐。人を寄せ付けない雰囲気は父との確執に原因があるのかも？　ジャスティンとは、サルト遺跡で初めて顔を合わせることになる

オークの巣窟と化した廃坑の内部

下は、レック鉱山の設定イラスト。どうやら噂は本当らしく、廃坑の奥はオークたちの住みかになってしまっているようだ。ジャスティンはここで何を見ることになるのか？



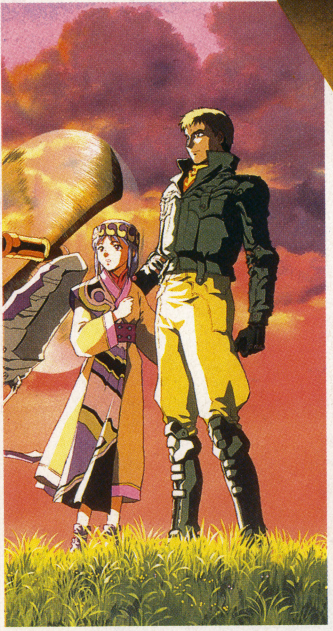
巨大像の並ぶ遺跡

⬅⬇ジャスティンの精霊石に反応したのか、遺跡が「機能」の一端を見せる！

複葉機のような飛行感を持つ飛空船を駆りて戦うそのすべてを暴き出す!!

フライトシミュレータ風アドベンチャー

ベルデセルバ戦記
～翼の勲章～



RPGのように2D画面で物語を進めつつ、飛空船で空中戦を行う異色作。それがこのゲームだ。FMW2度目の登場となる今回はマスターROMから、その全容一空を飛ぶ楽しさと、重厚なストーリーを暴く!!

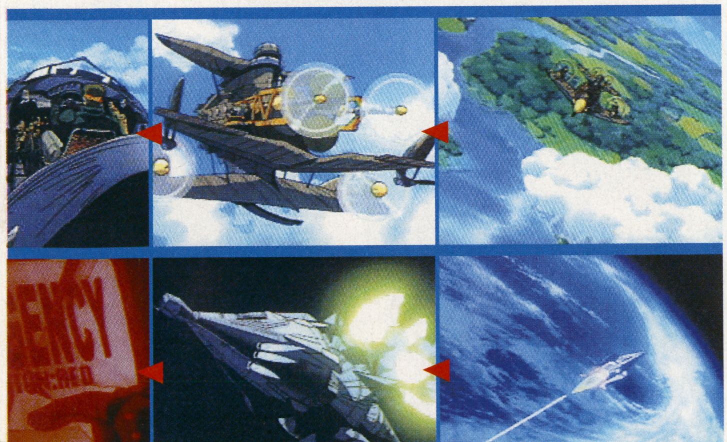
アドベンチャー	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
	SCE
PS	4月18日発売予定 5800円 メモリーカード対応（1～4ブロック） アナログジョイスティック対応

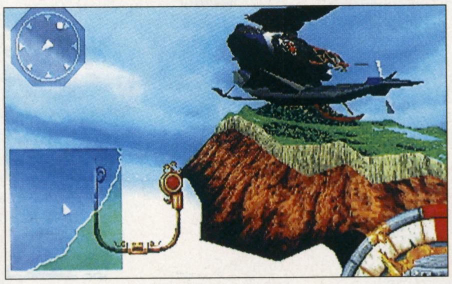
空を飛ぶ。誰もが一度は憧れただろう思いだ。それを遂げるため、人は鉄の翼＝飛行機を生み出した。だが、それを操れる者は一握りの人間にすぎない。このゲームは、そんな「空を飛ぶ思い」を体験させてくれる作品だ。

物語は主人公ミサキが仲間を集め、戦乱の星を統一するまでを描く。その中でプレイヤーは巨大なプロペラ機（飛空船）を操縦し、約50戦の空中戦を戦い抜くのが目的。ゲーム各所には質の高いアニメムービーも配され、プレイヤーを自然に冒険の渦の中へ巻き込んでいくことになる。

約50戦の空戦を経て惑星統一を目指すF・ADV

（F・ADV：フライトアドベンチャー）

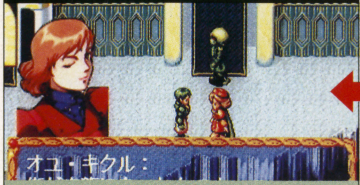




©Sony Computer Entertainment／キャライラスト：出渕裕
メカイラスト：石津泰志

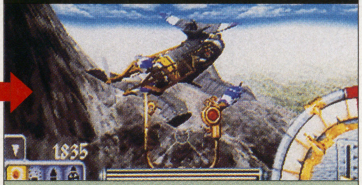
PS詳細続報！ ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
飛空船のシステムと骨太のドラマを見よ！

2Dパート（キャラで物語を進める）



ミサキを動かし、街や船内でストーリーを進行させるパート。飛空船の修理や強化、買い替えなどもここで行う。

3Dパート（飛空船での戦闘）



複葉機のような飛行感を味わえるレシプロ船を操って、空中戦をメインに行うパート。広めに作られた3D空間内で行う。

メイン項目①
2D部分で話を進め、3Dパートで戦闘を行う

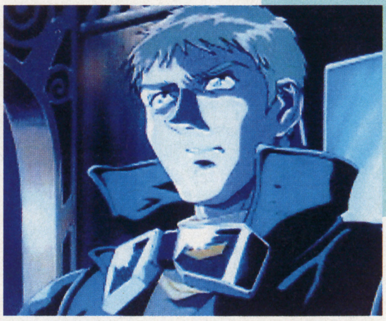
このゲームは大別して2つのモードから成り立つ。

1つめがシナリオを進行させる2Dパート。ここではRPGのようにキャラを動かして情報収集や船の修理、買い物などを行いつつ、話を進めていく。

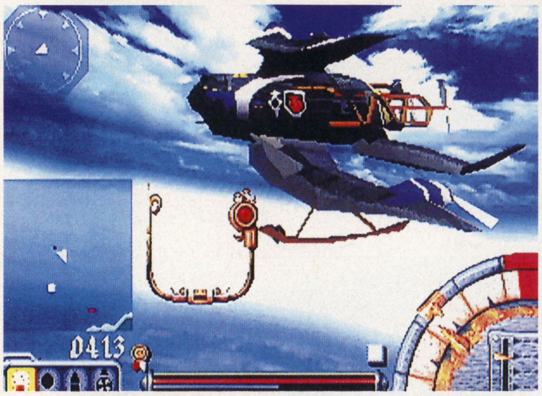
もう一方は、フルポリゴンの仮想空間を戦場とする3Dパート。これは、ポリゴンの飛空船を操作して砲撃戦やパトロールなどを行う面クリア形式のものになっている。戦闘はこのパートのみで、キャラによるパーティ戦などはない。また、国家間の長距離移動などもここで行う。

ストーリー各所にムービーが入る

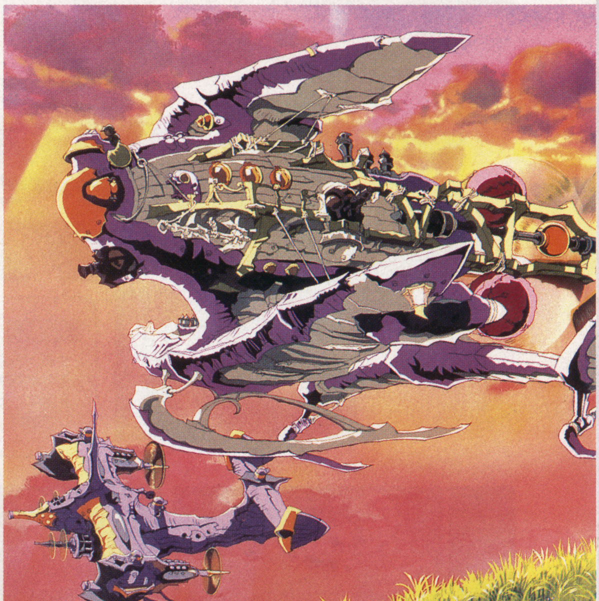
前述したが、本作ではストーリー上の4ヵ所にアニメムービーが挿入される。ここでは出渕裕デザインの魅力的なキャラたちが、OVA顔負けの映像・音声で物語をドラマティックに盛り上げてくれるのだ。



見せ場ではアニメ映像が入り、ロマン溢れる世界を垣間見せる。特にこのページに掲載したOPムービーなどは圧巻



広大な大空をゆったり飛びながらの3D空中戦。飛ぶ開放感と、戦場の緊張感を同時に味わえるのが楽しい



メイン項目②
仲間を集めて戦争を終わらせるのが目的

前述のように、本作の最終目的は戦争終結＝惑星を統一すること。それに沿って話は進み、2D部分の道中で主人公は飛空船に乗せる仲間（砲手）を集める。同時に装備を揃えたり、自機を強化させたりと、RPG的な要素が多く盛り込まれているのが、本作のもう1つの特徴なのだ。

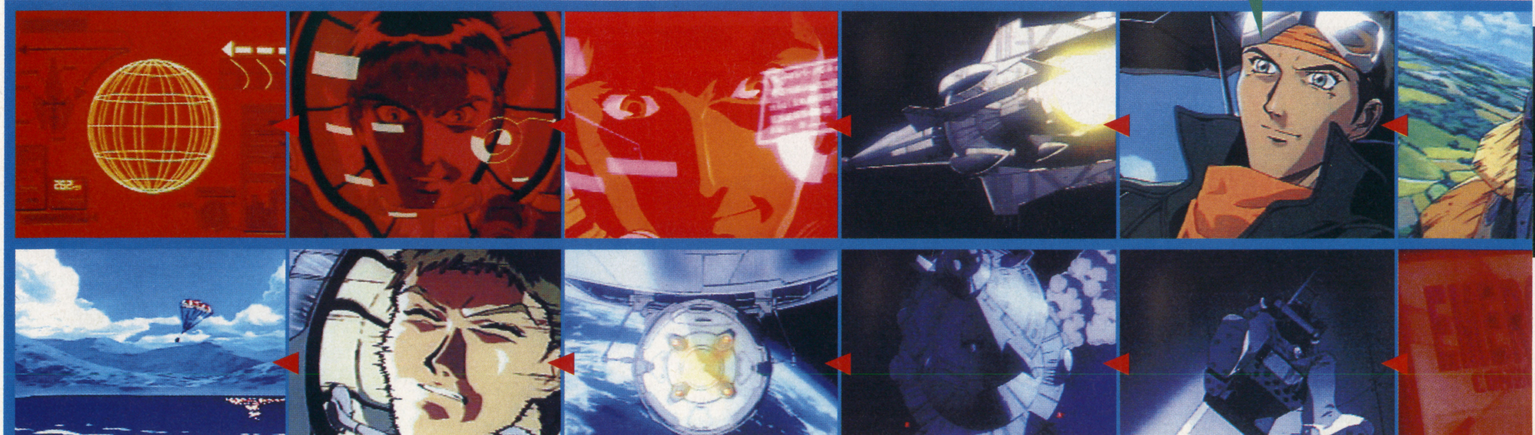
3大国家が戦争している惑星上を舞台に、RPGのように仲間や装備を集めて戦っていく

集まる仲間は人種・国籍も様々

星の存亡を巡る戦争ドラマが展開する

宇宙から落ちてきた男「ミサキ」を描くOP

主人公ミサキの回想から始まるオープニング。登場するのは未確認惑星の重力圏に捕まった恒星間宇宙船。その乗員だった彼は脱出ポッドで射出され、眼下の惑星に漂着する。そこは巨大なレシプロ船が悠々と飛ぶ星、ベルデセルバだった…。



簡単だが奥が深い、飛空船を操る3Dパート

本作の戦闘は再三述べたように3Dポリゴンの空間内で、飛空船を使って行われる。その操作はフライトシミュレータ風だが、根本的には異なり、複雑ではない。ここではそんな、簡単だが深いシステム部分について解説していこう。

重要項①

戦闘は空戦のみ地上戦はナシ!!

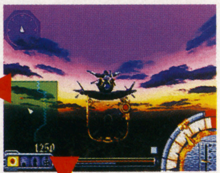
3Dパートはミッションクリア制で進行。基本的に空戦だけを行う（索敵やパトロールだけなど一部例外あり）。戦闘中は飛空船を操作しつつ、船に装備されている砲台によって、敵飛空船や空中砲台を撃破していくのだ。

➡風を肌で感じつつ、空を駆けて戦うのだ（超燃え）

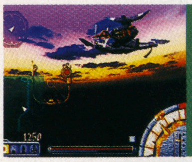
●操船と砲撃は別操作

右の説明の通り、本作では自機の操船と照準調整（視点調整）は別々に行う。面倒なようだが、プレイしてみると意外と簡単。さらに、慣れない人のために操船、視点変更をオートにする機能もっているので安心なのだ。

⬆不慣れなうちはこれでOK。自在に船を操れるようになると面白味は倍増するっス



上昇だけを行った場合

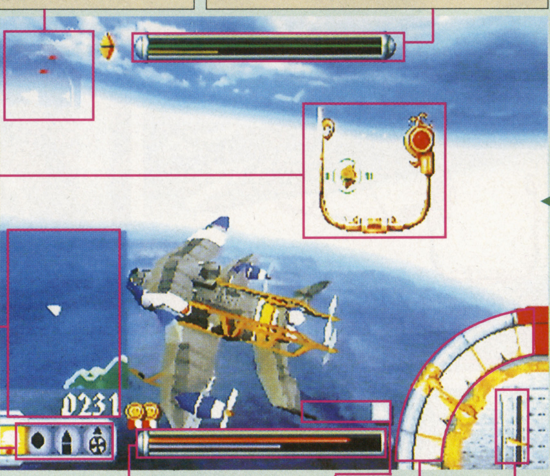


照準だけを変えた場合

⬆➡L1＋R1ボタンで上昇だけを行うと機体は画面上に昇るだけ。下の写真は視点を変えただけで、実際には旋回も上昇・下降も行っていないのだ

飛空船各部名称&操作方法

※ここに記載した操作方法はPSの純正コントローラによるもので、アナログジョイスティックを使った場合は、右レバーで視点変更と操船、左レバーで速度・高度調整を行う。



方位計 自機や敵機の方向を示す方位計。自機や僚船は白い点、敵船は赤い点で表示される

敵ゲージ 敵が射程圏内に入ると画面上部に出るゲージ。上段（緑）が敵船のHP、下段（黄）が装甲タイルのHPを示す

照準ゲージ 砲撃用の照準をあわせるゲージ。十字キーで動かして、自機を表示する視点を変更させられる。敵が射程圏内に入ると右上のランプが光り、敵をロックオンする。砲撃は◯ボタンで行う。

レーダー セレクトボタンを押すと、画面を2分割して広域レーダーを表示。もう一度押すと、この小型レーダーを表示する。

砲弾 プレイヤー（ミサキ）が操作する砲台に積まれた砲弾の種類と残弾数を示す。使用砲弾は△ボタンで選択。

自機ゲージ 自機のHPを表す。ゲージ内容は敵ゲージと同様。攻撃を受けると装甲が減少。装甲がない状態で砲撃をうけると自機のHPが減る。これがすべてなくなると撃墜される。

リペアパーツ 回復パーツの所持数を示す。これを持っていると戦闘中に自機のHPを徐々に回復させる。装甲の回復はできない。

高度計・速度計 1/4円状の計器が速度計。×ボタンで加速、□で減速する。その下は高度計。旋回や上昇・下降、エアブレーキなどの操船はLRで行う。

重要項②

出撃前に各砲台に人と弾を配置する

戦闘前には準備が必要。これ当然の理屈なり。自機には砲台が数門あり、その種類によって搭載可能な弾丸が異なる。飛行前には各砲台に弾を積み、仲間（砲手）を配置せねばならない。弾と砲手を配置すると、戦闘中に彼らは自動で砲撃を行ってくれる。

⬆出撃前には必ず「仲間に伝令」を選択

⬆まずは砲台の選択を行う。自分が撃つ砲の変更も可能

⬆次に搭載弾と配置要員を選択。これで射撃可能になる

●砲弾の違いと入手方法

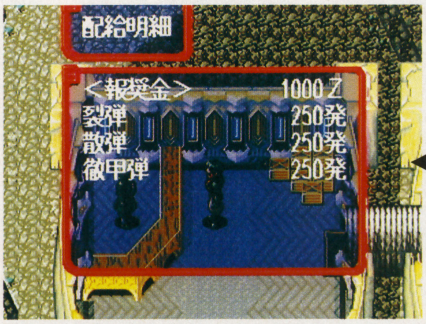
ゲーム序盤で入手できる砲弾は左の4種類のみ。それぞれ威力や射界が異なるため、戦闘時の勝敗を分ける重要な要素となる。

これらの弾は、序盤には軍の配給所で任務終了後に受け取れるが、物語が進んでいくと、威力・価格共に高い新型弾をジャンク屋から購入したり、敵から奪ったりしなければならないのだ。

⬆各砲弾の威力や1発あたりの価格は2Dモードでセレクトを押すと調べられる

砲弾の種類

烈弾	散弾	徹鋼弾	プロペラ魚雷
威力まずまずの基本弾。価格は低く、一番多く手に入る	拡散する弾。射程と威力は低いが、射界は広い	貫通力と射程が高いが、射界が狭く、当たりにくい	直進性のプロペラ式ロケット弾。射程と破壊力が高い

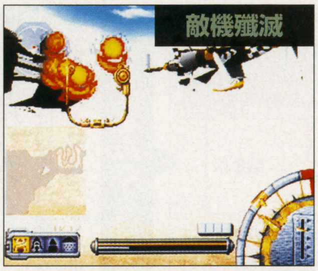


➡配給を受けたり、ジャンク屋で売買することで弾の種類や数は増えていく

PS詳細続報！ ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
飛空船のシステムと骨太のドラマを見よ！

⇧夜間間近の敵軍船奇襲。暗くて敵船の位置をつかみづらい任務だ

⇧民間船を守りつつ撤退する任務。序盤で登場する



⇧一番多い種類の任務。ただし、中盤からはかなり苦戦するかも…

重要項③

敵殲滅だけではない 多岐にわたる任務

3Dパートでは先に述べたように基本的に空中戦を次々とこなしていく。だが、その任務内容は敵を全滅させるだけではない。

時には民間船の護衛や敵基地の襲撃も行い、他には前線の強行突破や索敵など、ストーリー展開に合わせた多くのミッションが用意されているのだ。これも『ベル戦』の面白さの一つなのだ。

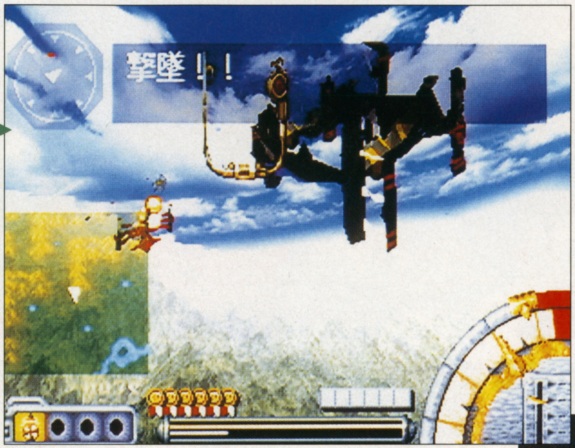
●敵に合わせた戦法が必要

戦闘での主任務は敵船の撃墜になるわけだが、その空中戦時の飛空船は背後からの攻撃に弱い。これは、ほとんどの飛空船の後部に砲台があまり設置されていないためである。

また、このゲームでの砲弾は、実際の大砲と同様に放物線を描いて落下する。そのため、常に相手の上空から砲撃すると、射程も伸びる。つまり、相手の背後上空を取ると反撃を受けにくく、これが生き残る秘訣となるわけだ。

『ベル戦』での空中戦はこういうシビアな一面をも持つため、敵船の兵装や性能差などを考えて戦うことも重要になる。

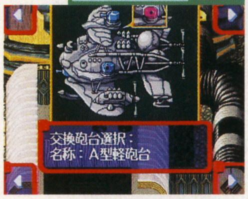
それがこのゲームの面白さの一つでもある。



⇩敵撃墜数が多いほど、経験値を多くもらえるのだ

砲台の向きも重要

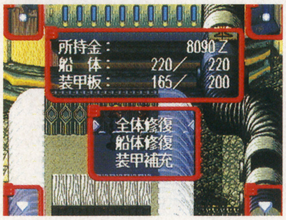
砲台に砲手を配置してないと、その砲は弾を撃てない。そのため、旋回中は砲の向きも考慮せねばならないのだ。



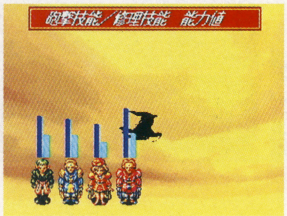
重要項④

船や人員の強化、修理・補給は？

任務終了後、各キャラには経験値が与えられ、一定以上溜まるとレベルアップ。命中率などの能力が上昇する。被弾した船と装甲はドックで修理できるが、それには資金が必要。資金は戦闘では入手できないため、配給所で支給される金が重要になる。

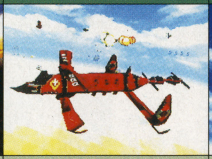
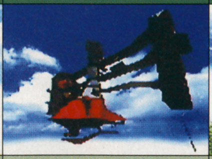


⇦⇨右の写真のように、任務終了後に能力の伸び率が表示される。一方、傷んだ船の修理と装甲の補充はドックにて有料で行われる



●飛空船の強化と買い替え

序盤でこそ倒しやすい敵も中盤以降は強くなる。そのため、エンジンや装甲、プロペラなどを買い替えなければ立ち向かえない。また、それよりも強い敵が現れた場合は、シナリオ進行に合わせて新型の船に乗り換えることになる。

セブレントリーム級（ム連邦製）	ガルガナーク級（ギダン製）	ガゼラント級（ギダン製）	パルナート・ポック（ノイパスク製）
			
ガルガナークよりやや耐久力で落ちるが、速度と旋回は速い。船体前後に大型臼砲9門を持つ。	船主部と左右両舷に計16門の砲を持つ空中艦。攻撃力と耐久力は高いが旋回性能がてんで低い。	中盤以降に乗る船。旋回性能はピカ一だが、耐久度は最低クラス。背面に砲がまったくない。	最初に乗る飛空船。総合的に能力の低い旧式の船で、装甲とエンジンの買い替えは必須事項。

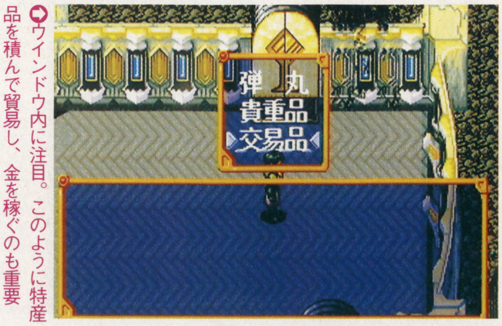
装甲タイルの強度が決め手

⇧エンジンも大事だが、タイル強度は特に重要。余り弾を売ってでも買い？

重要項⑤

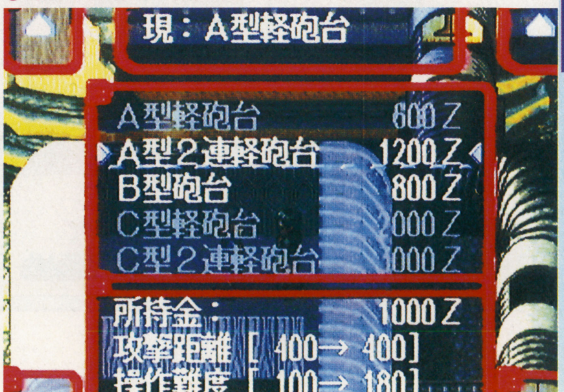
資金不足の時は交易で稼ぐのだ

新しいエンジンや装甲を買いたいが資金がないし、売りとばす弾もない。こんな時は各地の特産品（鉱石や食品など）を2Dパートで買い込む。これを別の地域で売買し、その差額で金を稼ぐ。いわば貿易商人となるわけだ。今回はその画面はお見せできないが、こういう面白い側面もあるぞ。



⇧ウィンドウ内に注目。このように特産品を積んで貿易し、金を稼ぐのも重要

⇩補強や買い替えの時期を誤ると酷い目にあうことも…



策謀渦巻く戦乱の惑星で展開される骨太の人間ドラマ

異星人が残した空に浮かぶ島とそこを飛び交う飛空船。そんな奇観を見せる惑星ベルデセルバでは泥沼化した3国間の戦争が続いていた。そんなある時、この星に1人の男が落ちてくる。惑星上の各勢力が策謀を巡らす中で彼、ミサキは、やがて星の存亡を巡る戦いに巻き込まれていく。

ここからは雄大な世界観と魅力的な物語の一部を覗いてみよう。

主人公をめぐる関係図

- **●ムノギイ連邦共和国** ベルデセルバ人が建国。白色系の人種が住んでいる
- **●ノイパスク共和国** かつてベルデセルバを支配していた異星人の末裔の国家
- **●空賊** どの国家にも属さず、自由に空を駆ける空の盗賊。惑星上の経済の潤滑油的存在
- **●主人公(ミサキ)**
- **●オルタナスピ国** 高い山脈に四方を囲まれた永世中立国
- **●グラシアル・ギダン王国** ベルデセルバ南半球の土着民による強大な軍事国家

ムノギイ連邦共和国 ↔ ノイパスク共和国：同盟国
空賊 → 主人公(ミサキ)：接触
主人公(ミサキ) → ノイパスク共和国：入隊
ノイパスク共和国 ↔ グラシアル・ギダン王国：戦争中

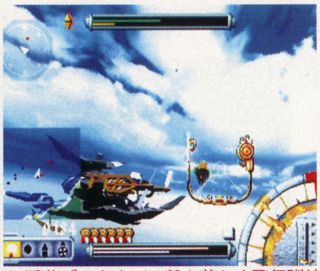
戦乱の歴史を語るムービー

はるか昔に星を支配したパスク民の衰退と、反旗を翻したベルデセルバ人国家の攻防の歴史。これがカフィの口から語られる渋いムービーだ

ミッション1〜2 飛行訓練後、初の実戦へ

ベルデセルバに漂着した主人公ミサキ。彼はノイパスク共和国の浮遊島ナデス方面軍に助けられ、成り行き上、同軍に入る。早速1隻の飛空船と2人の部下を与えられた彼は飛行訓練の直後、ギダン軍との実戦に遭遇する。

突然、敵の襲撃船団が襲来する！



浮遊ブイをすべて撃ち落とす飛行訓練で、飛空船の基本操作を学ぶ

ゼクセル大佐にいわれるまま、何となくノイパスク軍にミサキは入る

『ベルデセルバ』を彩る人々と国家の数々

20世紀初頭の複葉機の時代。この古き良き時代を連想させる設定とそこに暮らす人々。

それらが渾然一体となってロマン溢れる世界「ベルデセルバ」を彩るのだ。

ノイパスク共和国

かつての支配民族だが、現在では衰退している。反旗を翻したベルデセルバ人を快く思わず、再び支配者の座につくことをもくろんでいる国家。

元々支配階層だったため居住民のプライドは高く、他国を侵略することを当然と考える一部の人間もいる国なのだ。

ミサキ(主人公) ベルデセルバに漂着した主人公の宇宙飛行士。当初ノイパスク軍に入るが、彼らの他国に対する高圧的な態度にやがて怒りを持つ。

アハデ・カフィ 幼少の頃をギダンで過ごした女性士官。戦争終結を画策しており、ミサキのよき理解者となる。

ゼクセル ノイパスクの上級士官で、イデム島の副司令官。やがて敵になる男。

オユ・キクル 最初に部下となる女性兵。性格は軽いが、砲のウデは確か。大酒飲み。

バ・マック ある条件をクリアすると仲間になる軍人。クソ真面目な性格で、砲のウデも一流。

ハウエズナ 最初の部下の1人。いつも冷静な性格で、砲手としての能力も高い。

PARUNART・POC

ムノギイ連邦共和国

完全な民主制が敷かれたベルデセルバ人国家。民間企業が発展しており、数年前にノイパスクと停戦して、対ギダン同盟を結んでいる。

デ・ゼシカ ム連邦ミデーレキサタ方面軍の女性士官。民間人に人気がある。

デ・サロ 次期ム連邦の大統領と目される、有能な将軍。ゼシカの父親。

カ・チタ ム連邦のエース<無敵の3兄弟>の次男。

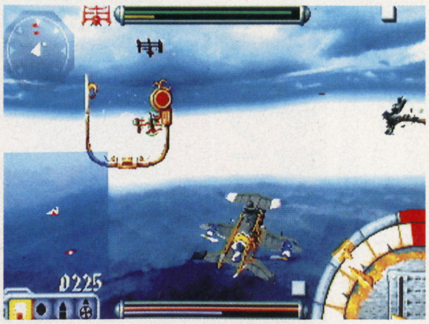
アグ ム連邦の優秀な砲手。中盤以降仲間になる。

SEVERENTREAM

PS詳細続報！ ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ 飛空船のシステムと骨太のドラマを見よ！

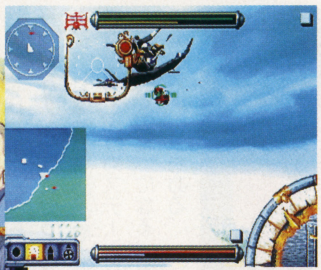
ミッション3～4 突然の敵襲とナデス島攻防戦

敵を退けた後、周辺空域をパトロールするミサキたちの前に現れた2隻の敵影と、それに続く大型艦の波状攻撃。ナデス島は空襲により多大な被害を受けてしまうのであった…。



➡島の北部の敵影は囮だった。本隊からナデス島はさらなる空襲を受けることに

⬇街は空襲によりほぼ壊滅。戦火の暗い影が忍び寄る…


⬆ガゼラント2隻を相手に戦うミッション3。少々キツめ

ミッション5～6 同盟国ム連邦へ国境突破作戦!!

戦局は悪化。本国に増援も頼めない状況下、ナデス島方面軍は同盟国ム連邦への支援要請を決定。ミサキとカフィ中佐は敵包囲網を突破してム連邦の国境警備基地へ到着。ゼシカ大尉たちと出会い、支援を取り付けたが…。

⬆将来の仲間、ゼシカ大尉とここで出会う

⬇追いすがる敵のガゼラントを振り切り、国境を突破するミッション5&6

⬆カフィを乗せて、ミサキはム連邦の街、ミデーレキサタに向かう

ミッション7～8 ナデス島脱出作戦時空賊の首領と遭遇

ナデス島に戻った一行は同島からの脱出作戦を行うが失敗。ミサキたちは生死をかけてム連邦へ飛ぶ。そんな危機的状況下、突如戦場に現れ、ギダン軍を蹴散らす空賊。その首領ダ・クダは何故かミサキに接触してくる。

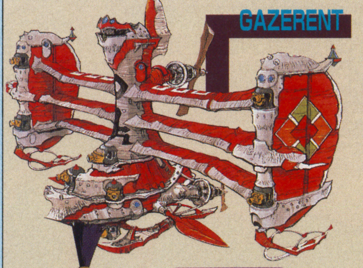
⬇空賊の首領の真意は一体なんなのか…？

⬆上層部はム連邦への強行突破作戦を図る。これがミッション8

⬆ミデーレキサタへの第一次撤退作戦は失敗に終わるのだった

グラシアル・ギダン王国

惑星の南半球を治める王政国家。黄色系人種が国民の主層である。対ノイバスクを旗印に軍拡の一途を辿り、軍事大国と化している。国の実権はシデルが握っている。



シデル ギダン国王の息子で、三軍を掌握する提督。強力な武装を誇る親衛隊を従えている。

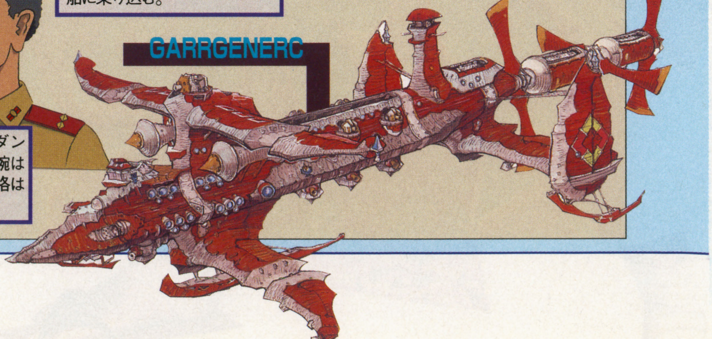
ギダン国王 国政の全権をシデルに譲り渡し、隠居している国王。戦争終結を願っている。

カシザキノ ギダン軍大佐で、前線の指揮官。カフィと内通し、停戦を実現させようと模索している。

フラグナム ギダン軍の女性整備兵。中盤以降でカ・ジャルコと共にミサキの船に乗り込む。

カ・ジャルコ ギダン軍の女性兵で、砲の腕はギダンでも優秀。性格はおっちょこちょい。

軍事国家の名の通り、強力な軍船を多数保有するギダン。ゲーム後半では物語の中核に関わることに…。

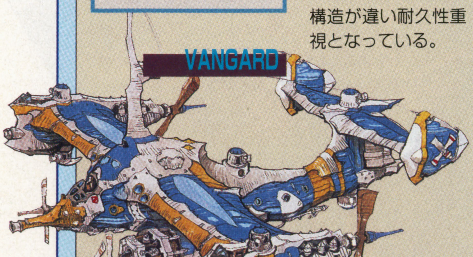


空賊

ベルデセルバの空で盗賊をする経済集団。軍船の襲撃しか行わず奪った物資を流通させている。ミサキに興味を持っているが…。

マルダマン 首領ダ・クダの側近のうちの1人。人のよさそうな顔だが、意外とスゴ腕。

空賊の飛空船は他と構造が違い耐久性重視となっている。



序章
オープニングデモ演舞で精神統一 そして真剣勝負の待つ舞台へと

一撃必殺の緊張感がたまらない剣術格闘ゲーム。オープニングデモでは戦士たちの演舞を見ることができる。命を賭けて壮絶な戦いを繰り広げる、彼らの出陣前の意気込みが伝わってくるオープニングだ。演舞する時の衣装は2P対戦時の普段着的なものである。

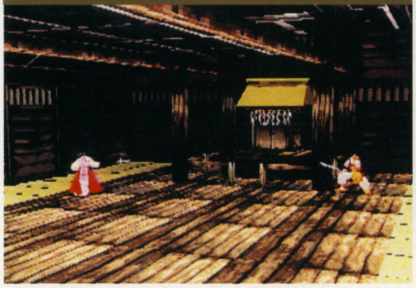
新たに判明した決闘の舞台！

2P対戦モードは決闘形式。決闘場所は8ヵ所用意されている。今回紹介するのはこのうち3ステージ。竹藪や月下での戦いなど、臨場感たっぷりのステージだ。さらに屋内での戦いになる、鳴鏡館道場のステージもある。

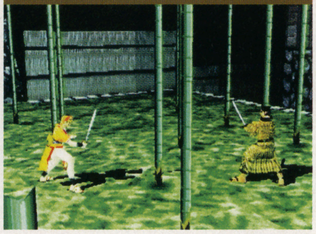
決闘場所 選択

⬅決戦場決定画面。ストーリー・モードと違い、それぞれ独立したステージだ

鳴鏡館



翠の廻廊



栗積櫓跡

⬆決戦場はそれぞれが独特だ。障害物の種類や、段差の有無などは戦い方を左右するものになる。竹藪などは、とくに注意が必要だ

華麗で荘厳、戦いの舞

演舞は全部で3種類。今回紹介したものに加え、蛍火の演舞もある。どれも緊迫感にあふれている。

戦士たちが独自にあみだした自己流斬刀法を追う！

戦いの序曲・演舞、戦闘を彩るエフェクトの紹介に加え、各戦士たちのオリジナル技を公開する!!

格闘アクション **ブシドーブレード**

スクウェア

PS

3月14日発売予定
5800円

メモリーカード対応（1ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）
コンビニ販売専用

PS詳細続報！ ブシドーブレード 各キャラ独自の斬刀術！

剣術 一撃必殺の緊迫感を生み出す 鳴鏡心当流剣術の太刀筋！

各キャラは鳴鏡心当流剣術をもって戦う。従来の格闘ゲームの技はキャラごとに設定されているが、このゲームはキャラごとではなく、各武器ごとに技が設定されている。キャラにはパワー系やスピード系といった特徴がある。

●基本型・技

武器に設定された技の原形となるのが型である。ここから多種多様な技が派生していく。これに体さばきを加えて発展させたのが基本技。体の動きを加えたことで、型よりも攻撃を当てやすい。

レイピア＜雀散らし＞上段から⬅×

打刀＜真直斬り＞上段から△

●応用技

基本型・技をより使いやすく、効果的に発展させたのが応用技。基本を踏まえ、様々な体さばきを組み合わせた実戦向きな技だ。連続攻撃になるものが多い。

野太刀応用技＜膝砕き片手叩き付け＞上段から×△

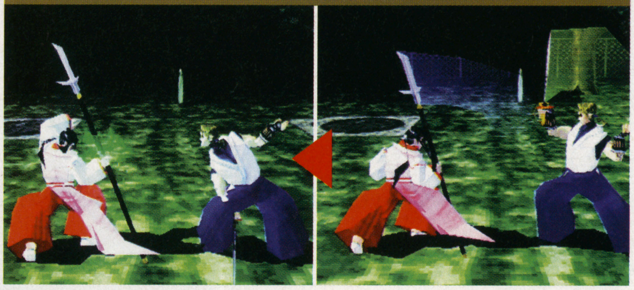
当たった打撃の種類はエフェクト表示で知る

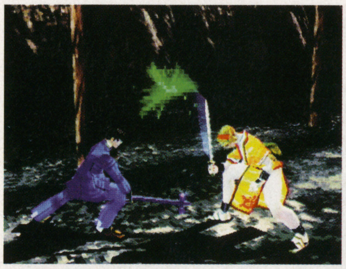
自分の攻撃がどんな打撃なのかを判断するのが、攻撃時に表示される様々なエフェクト。閃光などの視覚効果で表されるのだ。

●防御エフェクト

相手の攻撃を防御した時のエフェクトは緑色で表示される。また防御崩れを起こした時も、同じエフェクトが出た後、崩れる。

防御成功の証し





⬆防御崩れを起こした場合も、防御はするのでエフェクトは表示される

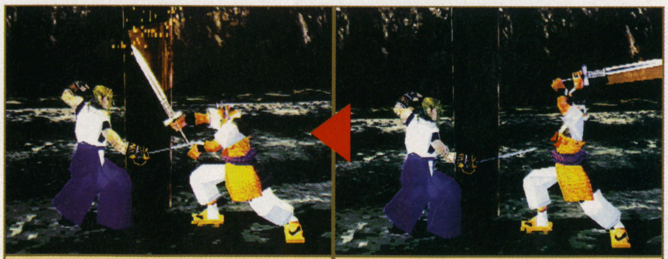
●武器の弾き合い

こちらの攻撃が相手の武器に当たって、武器と武器が弾き合う時は白い閃光が表示される。防御と同じ効果があるが、武器を弾かれた場合は隙が生じてしまう。

⬆お互いの武器と武器が激突！ このエフェクトは防御と同じ効果だ

●障害物にヒット！

攻撃が障害物に当たってしまった場合、黄色い火花が散る。決闘場では、そういった障害物も考慮した戦いが要求されるのだ。



攻撃は木にヒット。黄色い火花が散った。障害物も考慮せねばならないのだ

木のそばで上段の構えから剣を振り降ろす風門。木が障害になりそうだが…

●攻撃成功！

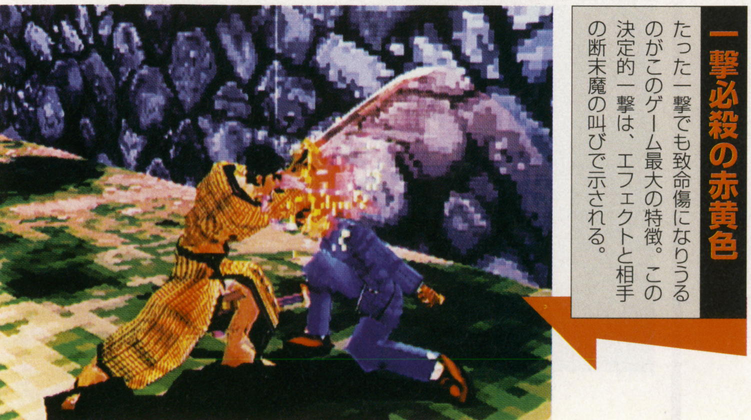
見事攻撃が成功した時のエフェクトは2種。通常の攻撃ヒットの場合は閃光が表示される。身体のどの部分に当たってもエフェクトは同じだ。致命傷になる攻撃は赤黄色で表示。決めの一打だけにエフェクトも派手だ。

ダメージを負わせた！

➡たとえ急所への攻撃でも、浅い攻撃では致命傷を負わせることはできない

一撃必殺の赤黄色

たった一撃でも致命傷になりうるのがこのゲーム最大の特徴。この決定的一撃は、エフェクトと相手の断末魔の叫びで示される。



※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです

©スクウェア／ライトウェイト

自己流斬刀法

基本・応用技を研究・工夫で発展 各キャラ独自にあみだした剣術!

各戦士が鳴鏡心当流の剣術を発展させ、自らあみだしたのがアレンジ技とオリジナル技だ。アレンジ技はその名の通り、既存の技に彼らなりのアレンジを加えた技。オリジナル技は彼らの研究の成果によって生み出された特殊技だ。

基本型真直斬り

各キャラが基本技を、使い勝手の良いように独自にアレンジ

アレンジ技片手真直斬り

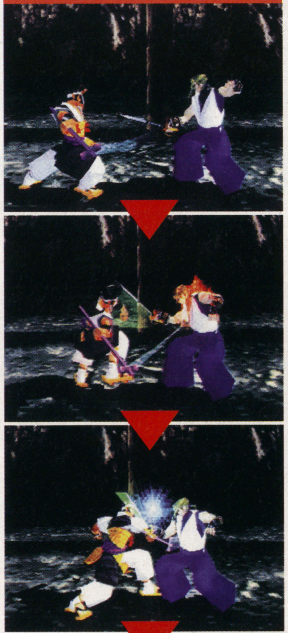
オリジナル技＜送り提灯＞

➡各キャラオリジナル技。中には鳴鏡流に正式採用されたものもある

風門

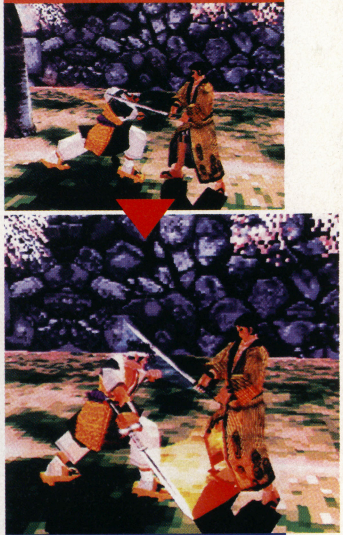
風門の自己流の技は2種類の武器によるもの。最も腕力のあるキャラだけに、キシドーソードと金槌という重量のある武器を得意としている。今回紹介する2つの技はどちらも力強くダメージは半端ではない。素早い動きはできないが、威力があるのが重量級武器の特徴なのだ。

オリジナル技＜回猪＞
下段から○○、○、○



相当な重量の金槌を力任せに振り回して、その勢いを利用。パワーキャラ・風門らしい豪快な技。高威力を誇る

アレンジ技＜朱南風＞
上段から➡➡×

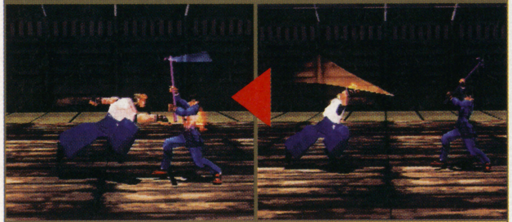


「あけはえ」と読む、キシドーソードの技。踏み込んで足元を狙う

ブラック・ロータス

その風貌から想像できる通り、ブラック・ロータスの得意武器はレイピア。素早い動きと威力のある攻撃が特徴。

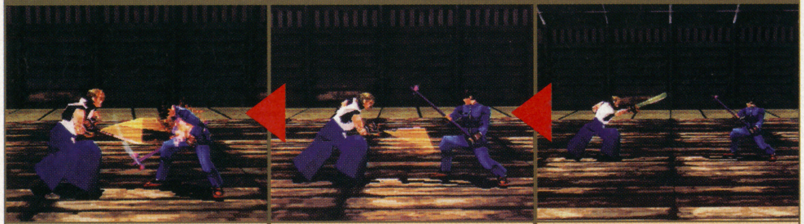
アレンジ技＜燕突き＞中段から⬅➡○



敵の間合いの外から、かなりのスピードで一気に踏み込む

相手の胸元に突きが炸裂。レイピアの性質を利用した技だ

オリジナル技＜恐翁＞下段から➡➡△○、×、○、○



単発だが、上・下に揺さぶる突き攻撃を素早く繰り出し…

踏み込みながら細かい連続突きに移行。意表を衝く攻撃

さらに連続突きを浴びせる。技の手数が多く、有効な技

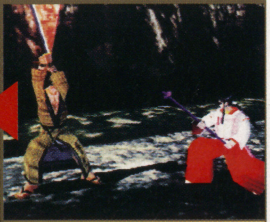
空蝉

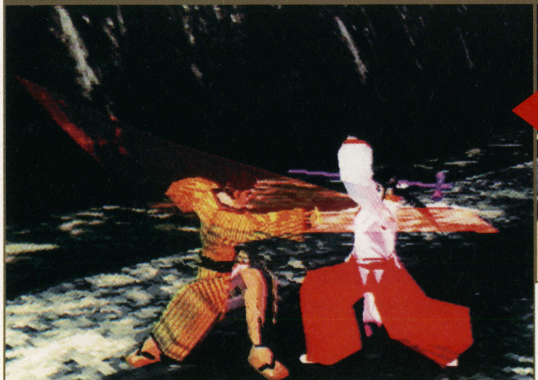
空蝉の独自技は2種類の武器からあみだされた。彼の操る武器は純日本風の武器である打刀と野太刀。着流し姿の渋い風貌から繰り出される技は、時代劇を彷彿とさせる。特に朧月という技は円月殺法そのものだ。

アレンジ技＜片手真直斬り＞
上段から⬅➡△

➡打刀の基本型を片手で行う。アレンジによってタイミングを狂わす技だ

オリジナル技＜朧月＞下段から⬅➡△、攻撃×4





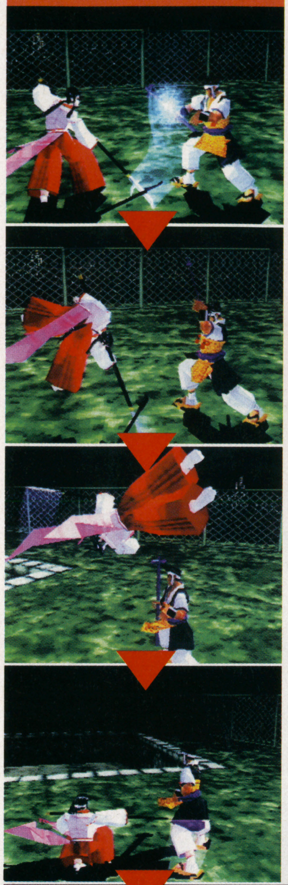
野太刀による円月殺法。刀を回転させた後、攻撃に移行する

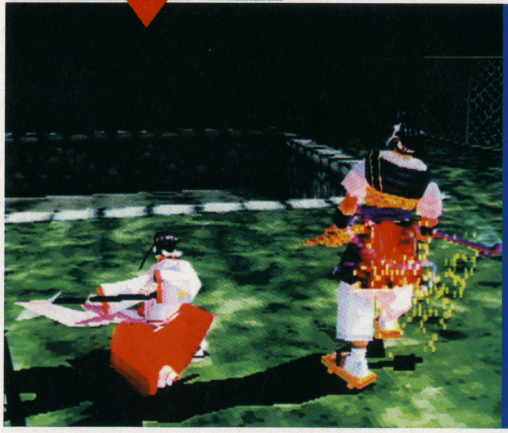
PS詳細続報！ ブシドーブレード 各キャラ独自の斬刀術！

御門

2P対戦時の巫女姿が印象的な彼女の得意武器は、イメージ通りの薙刀。武器のリーチを活かした技が多い。

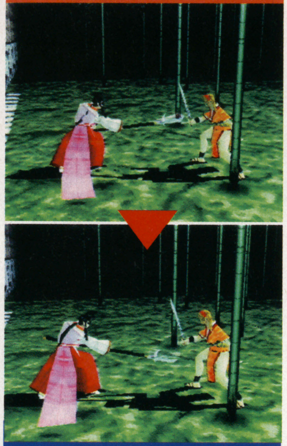
オリジナル技<送り提灯> 正段から←→△×、R1、×





上・下に揺さぶる攻撃から、薙刀の柄を利用し棒高跳びのようにジャンプ。相手の後ろに回る奇襲技だ

アレンジ技<突き震え> 正段から←→○

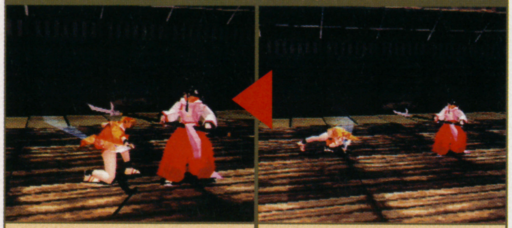


正段の突きの後、切っ先を震わせて、さらにダメージを与える技

蛍火

全キャラ中、最もスピードがあるが、最も非力な蛍火。そのため、セイヨーブレードという軽い武器での技をあみだした。

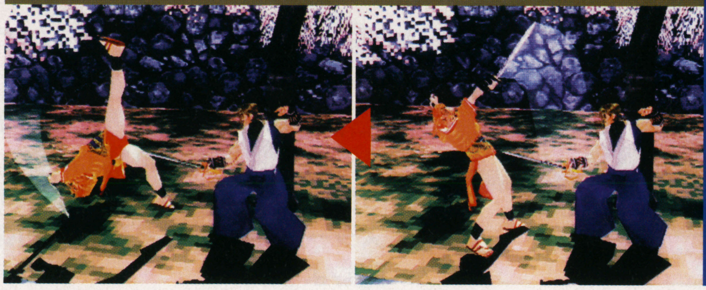
オリジナル技<綾女>中段から→→×



相手の足元を攻撃。かなりの距離でも攻撃可能なのが強み

転がって一気に間合いを詰める。この時は無防備になる

オリジナル技<昇舞・忍流>中段から→△

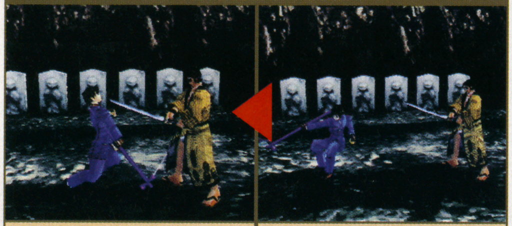


相手の胸元をえぐるようにして、跳ね上がる攻撃。身軽な蛍火らしいトリッキーな身のこなしから発生する技だ

辰美

まだ、あどけなさを残す少年・辰美の得意とする武器は、意外にも金槌。破壊力のある武器で力の無さをカバーする。

アレンジ技<竜巻崩れ>下段から←→○



辰美は重さに耐えられず、倒れてしまう。高威力なのだが

風門の回猪のように回転攻撃を仕掛ける技なのだが…

オリジナル技<楔打ち・双樹流>すべての構えから→+R2△

金槌に振り回されてしまうのを、逆に利用した技。金槌の勢いで1回転、さらに勢いをつけて攻撃する

得意武器による体術

各キャラの特性に合った武器を選択すれば、より有利に戦える。特に軽量級キャラは、軽い武器を使うことによって、バク転などの特殊な体術を使うことができる。

側転（方向キー↑↑or↓↓）

◆蛍火以外のキャラも、武器によってはアクロバチックな動きが可能になる

セイヨーツルギを持つ蛍火のバク転！（方向キー←←）

←←軽い武器を装備することで、一層身軽に。蝶のように舞う攻撃も可能

※コマンドの読点は続けて入力することを示します

続報

各キャラごとの必殺技が判明!!
初めの町の様子も明らかに

るろうに剣心(けんしん)
―明治剣客浪漫譚(めいじけんかくろまんたん)―
十勇士陰謀編(じゅうゆうしいんぼうへん)

RPG	るろうに剣心−明治剣客浪漫譚−十勇士陰謀編
	SCE
PS	今秋発売予定 価格未定 メモリーカード対応（ブロック数未定）

原作の味のある雰囲気がそのまま表現されている『るろうに剣心』。今回は登場キャラとそれぞれの必殺技、スタート地点となる東京の町の様子を公開しよう

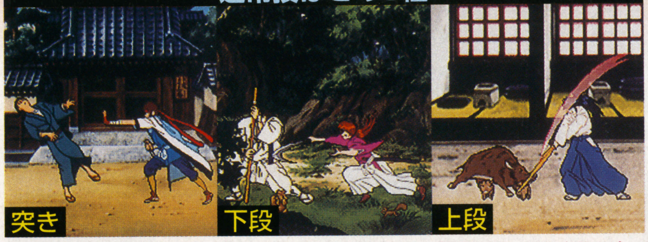
必殺技判明!! 3種の通常技と合わせて戦え

このゲームの戦闘では3種類の通常技と、必殺技を使っていく。

通常技には上段・下段・突きがあり、じゃんけんのように使い分けるようになっている。

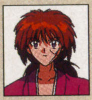
必殺技は敵に大ダメージを与えることができ、1人のキャラに複数の技が用意されている。

通常技はこの3種



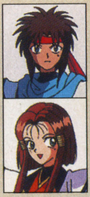
⬆突きを決める聖。素手で敵を打ちのめしている　⬆かがみこんで敵を斬る剣心　⬆暴れ猪に上段攻撃を決める薫

⬆飛天御剣流二段抜刀術のひとつ。一撃目の鞘による攻撃で敵の隙を誘い、二撃目に剣撃を見舞う技



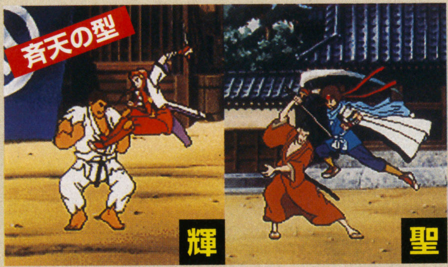
剣心

逆刃刀を使って戦う剣心。もちろん必殺技は、飛天御剣流の技だ。幕末の動乱期に『人斬り抜刀斎』として名を馳せただけあって、その技は凄まじい切れ味を誇る。

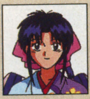


聖・輝

体術を中心に戦う主人公。その技は性別に関係なく同じものだ。だが、グラフィックは全く異なるものになっている。



⬆同じ技でも聖（男）の場合は剣撃を放っているのに対し、輝（女）の場合は蹴り技になっている



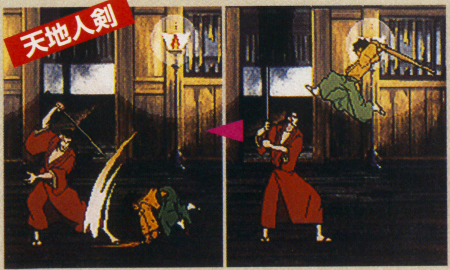
薫

神谷活人流の師範を務めている薫。流派の名にふさわしく竹刀で戦う。竹刀といえども腕は確かなので、十分な働きをしてくれるだろう。

⬆間合いを詰め、竹刀の柄で敵を攻撃する薫

弥彦

神谷道場の門下生である弥彦。薫と同じく竹刀をもって戦う。しかし必殺技は薫と異なり、その身軽さを生かしたものになっている。



⬆空高く飛び上がり、敵に向かって渾身の一撃をたたき込む技。弥彦の身軽さをもってこそ可能な技だ

⬆怒りに任せて、竹刀で敵を嵐のように突きまくる技

©和月伸宏／集英社／フジテレビ／SPEビジュアルワークス／Sony Computer Entertainment

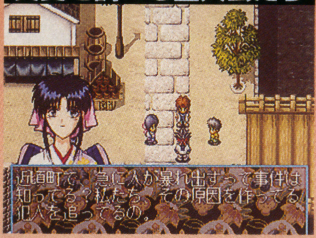
るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編
5つの必殺技・最初の町の様子

人々に異変が!? 始まりの町 明治初期の東京

記憶喪失となった主人公が現れた東京の町。その町の様子が明らかになった。町では人々が突然暴れ出したり、行方不明になったまま帰ってこない人がでてくるなど異変が続いている。

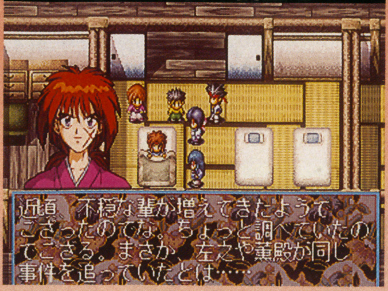
薫に助けられ、神谷道場に運び込まれた主人公。薫に頼まれ、原因追求の調査に協力することになる。

異変を調べる主人公たち



⇧主人公は神谷道場に運び込まれた後、薫たちの調査に協力することに

剣心は独自の調査を

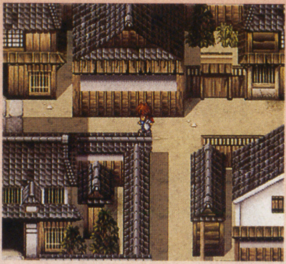


⇨剣心は単独で調査していた。剣心とは別行動で調査をすることになりそうだ

文明開化の町 東京の様子は？

文明開化でにぎわう東京の町。町の様子を見ていこう。

瓦屋根の建物が多い東京だが、文明開化の影響は端々にみられる。ガス燈が町にあふれ、牛鍋屋や新聞社の建物も見られる。



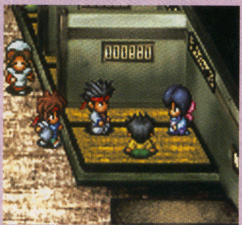
⇧東京の町並みを闊歩する聖。昔ながらの建物が集まる地区のようだ

人力車帳場

明治になって生まれた人力車。町の中を走り回っている人力車のターミナルのような場所である。主人公たちがこれに乗って移動するのかどうかは、今のところ不明である。

⇧帳場前にたたずむ弥彦。人力車の姿は見えない

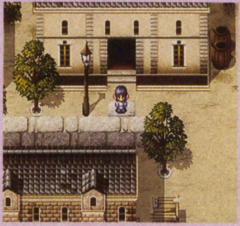
赤べこ



ファンにはお馴染み、牛鍋屋の赤べこ。ゲーム中でも敵である十勇士の部下と偶然に出会ったりするなど、原作と同様に重要な役割を果たしていくことになる。

⇧鍋を囲んで、牛鍋をつつきあう主人公たち

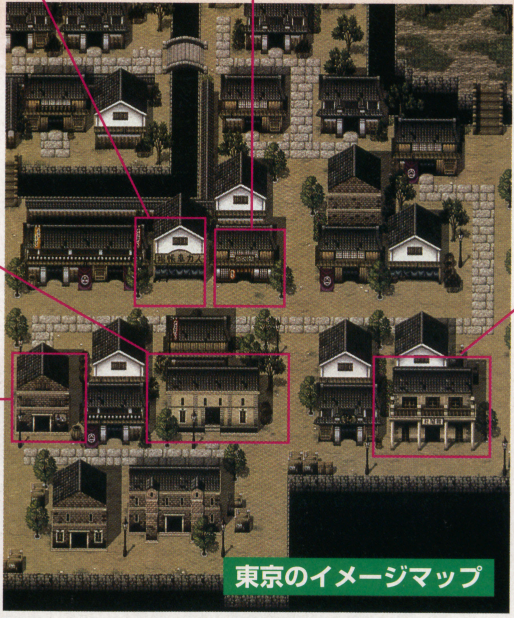
洋館



これもまた、明治になって建つようになった洋館。瓦屋根の町並みには違和感があるのは否めない。

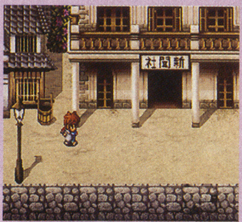
東京という場所柄から、政府関係の建物だと考えられるのであるが…。

⇧洋館の前に立つ薫。ガス燈と相まって情緒を醸し出している



⇧東京のイメージ図。川に囲まれた町のため、橋の多い作りになっている。中央には赤べこも見える

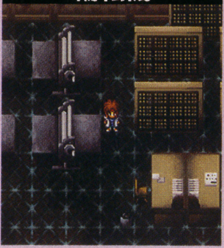
新聞社



新聞社、これも明治になり瓦版に代わって生まれたものだ。しゃれた洋風作りの建物の内部は、資料室や輪転機などからなっている。ここの資料室で情報を集めたりすることもできるだろう。

⇧新聞社の前に立つ聖。何の調査をやっているのか？

輪転機

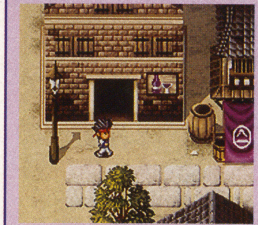


⇧この場所で、日々、新聞が印刷されるのだ

資料室

⇧ここに資料が集められている

酒場



煉瓦作りの酒場。酒場といえばRPGの情報集めの定番の場所であるだけに気になる存在だ。看板などから察するに、洋酒がメインのように見えるのだが、どういうメニューになっているのだろう？

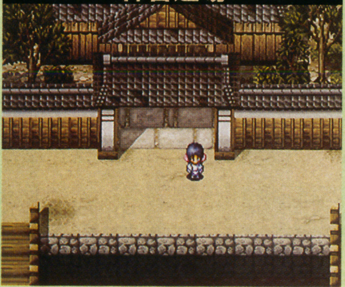
⇧酒場の前をうろつく左之助。隣に酒樽も見える

その他のスポット

上のイメージマップ上には表示されていないが、他にも色々な場所がある。それぞれ明治初期ならではの時代を感じさせるものばかりで、ゲームの雰囲気を盛り上げている。

今の時点で明らかになっている建物について見ていこう。

神谷道場



⇨道場のほかにも、各人の部屋や裏庭などがあり、とても広い作りになっている

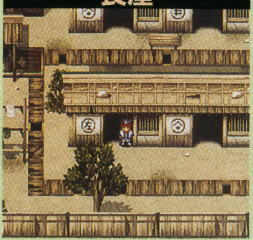
茶屋

⇧茶屋で一服していた聖。また町を探索に…

絵草紙屋

⇧今でいうところの本屋にあたる絵草紙屋

長屋



⇧左之助の住む長屋。他にも多くの人が住んでいる

続報！
スタートから序盤ワールドまでとPiTの成長システムを公開！

がんばれ森川君2号

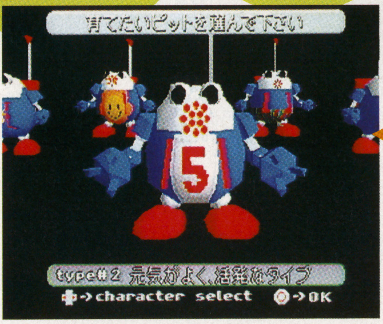
AIゲームといわれている『がんばれ森川君2号』。今回はゲームの序盤の流れと、不思議なロボットPiTの成長システムを紹介！

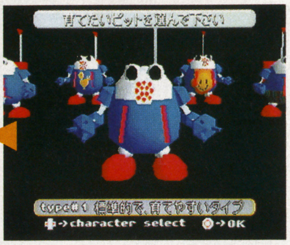
ETC	がんばれ森川君2号
	SCE
PS	5月23日発売予定 4800円 メモリーカード対応（5ブロック）

AI（人工知能）をもったPiTを成長させていくことが目的の本作。最初にプレイヤーは、様々な性格のPiTの中から一体を選ぶ。この性格は、後の成長に大きく関わってくるのだ。

性格の異なる5体のPiTから選択する

プレイヤーが選べるPiTは全部で5種類。それぞれ個性的な特徴をもっている。プレイヤーはPiTのこの性格をよく把握しながら育てなければならない。

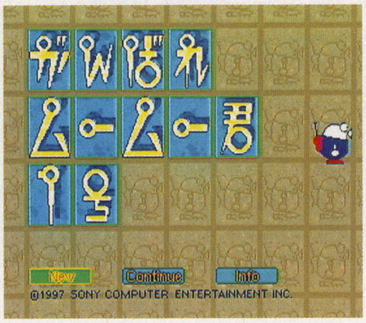




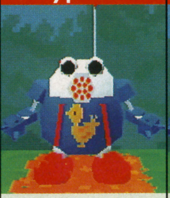
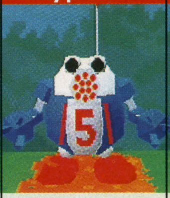
⇦⇧5体のPiTのボディの外装はすべて異なる。左のtype#2の外装になぜ5と描いてあるのかは謎だ

●PiTに名前をつける

自分の育てるPiTを決めたらそのPiTに名前を付けることができる。タイトル画面もそれに合わせて変わるのだ。



⇨カタカナと英語から4文字まで付けられる。残念ながら漢字は付けられない

type#5	type#4	type#3	type#2	type#1
				
慎重で感受性が強い。少し臆病者で、極端に変な行動はとらない。	個性的で変わり者。何をしでかすかは、育ててみてのお楽しみ。	素直でおとなしい性格。こちらのいうことをよく聞いてくれる。	元気いっぱいの活発な性格。育て方によっては乱暴者になるかも。	標準的で育てやすい性格。初めてこのゲームをやる人におすすめ。

今後の拠点の家を建て練習ステージで学習する

再びスタートボタンを押すとPiTが自分の家を建てるデモシーンが流れる。まずは家の中に入りDr.Yからゲームの概要を聞き、その後練習ステージで基本的なゲームシステムを学んでいく。

自分の家を建てる

⇧何もない平地に背中のボックスから家を出す。このデモシーンはキャンセル可能だ

Dr.Yにあいさつをする

⇧家の中には、今後ゲームを続けていくうえで重要なパートナーとなるDr.Yがいる

練習ステージをクリアする

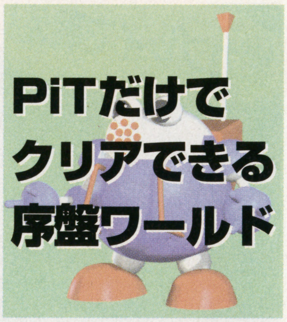
⇧12ヵ所あるステージを順番にクリアしていくことで、PiTの育て方を理解していく

飼育庭ワールドへ

©Sony Computer Entertainment

がんばれ森川君2号 序盤ワールドとPiTの成長システム

PiTだけでクリアできる序盤ワールド



飼育庭ワールドではPiTを育てながらワールドの奥に隠されているAI CHIPを探す。
そのワールドだが、序盤は時間はかかるがPiTのAIだけでも十分クリアすることが可能だ。

飼育庭ワールド

⇧このAI CHIPを背中にしまった直後には、演出として盛大に花火があがるぞ

PiTの家

⇧AI CHIPは家の中のAI ROOMにしまわれ、新たなPiTのパーツになる

FIRST ワールド1

初めだけあって複雑なパズルはなく、サクサクと進める。その中で比較的多く出てくるのがスイッチを作動させて橋をかけるもの。ワールドの奥には水を使った仕掛けもある。

⇨ワールドの入口には順番が示されている。左に見える大きいのがそれ

SECOND ワールド2

ワールド1とは雰囲気が変わって荒れた大地のような場所。植物も花などはなく、キノコ類が生えている。
パズルは、難易度はさほど変わらないが解き方が多少違う。

⇨黄色と黒のキノコは食べると酔っ払った状態になり、ふらふらしてしまう

水を使った仕掛け

⇨スイッチを動かして水かさを調節する

⇧途中にあるこの宝箱は、成長して腕力が増えないと持ち帰れない

仕掛けを操作して電球をつける

⇧電球の側にあるスイッチを押すと点灯する。こういう時は迷わずすべて点灯させよう

4つの電球が点灯すると…

⇧この後4つの電球が消え、宝箱が出現する

PiTは成長に伴いパラメータが変動していく

PiTは食べ物を食べることによって成長し、行動に伴い体に設定されているパラメータが変動する。そのパラメータは画面に出るものもあれば出ないものもある。

●成長とともに変化するもの

以下にあげるものはPiTの成長とともにパラメータの値が大きくなる。ほとんどがPiTの身体機能に関するもの。はっきり見えるのは腕力から疲労度までだ。

見えるパラメータ

成長度	PiTのタイプによって異なるが、初めは速く成長し、後半ほど遅い。
身長・体重	成長と共に値が大きくなる。身長は実際にモデリングデータが変わる。
耐久度	打撃、電磁気などに対する耐久力。衝撃が耐久度を上回ると失神する。
腕力	物を持ち上げる、叩く、押すなどの力。腕力は使うほど成長する。
脚力	歩く速さや蹴る、飛び越えるなどの力。足を使う行動により成長する。
エネルギー量	全てのアクションによって消費される。また時間の経過でも消費される。
疲労度	全てのアクションによって蓄積する。疲労が最大になると失神する。

⇨下のアイコンは左から腕力、脚力、エネルギー量、疲労度、方針、印象だ

●個体によって異なるもの

PiTは、個体によりそれぞれゲームの進行に深く関係するパラメータをもっている。それらはプレイヤーの指示に影響を受け、時には反抗することもあるのだ。

見えないパラメータ

性格	ステージでの方針、プレイヤーに対する従順度などに影響を与える。
本能	特定のニオイや音、色の種類に対してどのように感じるかに影響を与える。
感受性	熱いだとか、おいしいだとか刺激に対する印象に影響を与える。

「よしよし」で素直になる

⇧「よしよし」アイコンでPiTの機嫌をとる

反抗

⇧PiTのいやがることを繰り返し指示すると、いうことをきかなくなる

従順

⇧特に変な指示をしなければ、基本的にPiTはプレイヤーのいうことをきく

1P時でもAIと共同プレイが! 1人で遊ぶ場合もパーティプレイは可能だ。その場合、味方キャラはAIが担当し、プレイヤーキャラを援護してくれる。また、ゲーム中はいつでも操作キャラの変更が可能。状況に合わせたキャラを操作することで戦略的なプレイを楽しめるのだ。

8つの職業からメンバーを選択

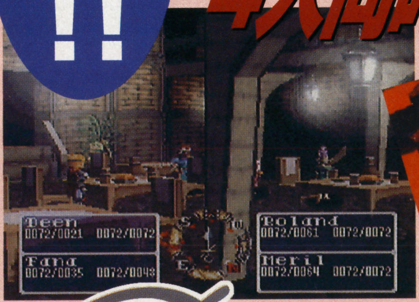
4人同時参加でワイワイ遊ぶ マルチセッション機能搭載

冒険者となり、数々のクエスト（冒険）に挑むアクションRPG。本作最大の特徴は、最大4人のパーティプレイを実現した『マルチセッション機能』にある。

これは、1人用で育てたキャラをメモリーカードに保存して持ち寄り、友達同士でパーティを組むことができるというもの。友達とのベストパーティを目指せ！

続報!!

自由度の高い冒険が魅力！ 4人同時プレイ可能なアクションRPG



ブレイズ アンド ブレイド

Blaze & Blade

Eternal Quest

PSのポリゴン能力を活かしたアクションRPG「Blaze & Blade」。今回はパーティプレイやフリークエストなど、このゲームの最も美味しい部分を重点的に紹介する

RPG Blaze & Blade ～Eternal Quest～
ティーアンドイーソフト
PS
97年発売予定
価格未定
メモリーカード対応（1～15ブロック）
マルチタップ対応

PS詳細続報！ Blaze & Blade ~Eternal Quest~
マルチセッション機能とフリーシナリオシステム

冒険の舞台は千差万別 選択できるクエストは9＋1

ゲームの舞台となるのは架空のファンタジー世界。プレイヤーはすべてのクエストをクリアすることが目的となる。ここではその流れを紹介していく。

ゲームの流れ

ゲームスタート → 「街の酒場」パーティー編成、セーブ&ロード → 9つのクエスト → 最終クエスト&エンディング

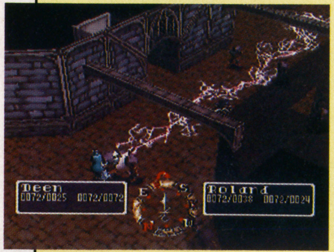
酒場で有志を募る

冒険の拠点となるのが街の酒場。友達のデータをロードして新たな仲間を募ったり、キャラ変更などのパーティ編成が可能だ。また、酒場の客からクエストの情報を入手することもできる。

酒場の2階からゲームは始まる

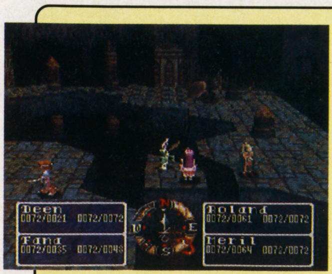
冒険、探検、大乱戦！

酒場でクエストの情報を得たら、いよいよ冒険へ出発となる。洞窟や古城、地下墓地など、目的地は実に多彩。
さらに、各クエストの最深部には強力なボスキャラが待ち受けているのだ。


ザコキャラを魔法で一掃！

そして最後の冒険へ！

すべてのクエストをクリアすると魔界の門が開き、最終クエストを選択できるようになる。最終クエストは数々の強敵が待ち受ける魔界が舞台。この最終クエストをクリアすれば感動のエンディングだ。


最終クエストへの道は遠い

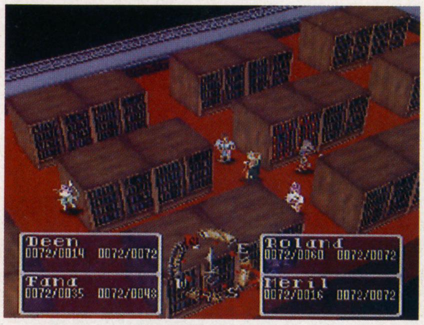
各クエストでエンブレムを入手せよ

各クエストで冒険者を待ち受けるボスキャラたち。それらを倒すと「バスターズエンブレム」という、クエストをクリアした証明を入手できる。最終クエストに挑むにはこれを全て集めなければならないのだ。

各ボスを倒しエンブレムをゲット！

エンブレムをすべて集めれば、酒場で最後のクエストを選択できる

各ボスは強敵ぞろい。エンブレムはたやすく入手はできないのだ


ボスの姿を求め、今日も右往左往…

●好きなクエストから挑戦

9つの通常クエストは、どれから挑戦するかはプレイヤーの判断で決めることになる。面白そうなクエストから選択していきたいところだが、各クエストには難易度が設定されているので、いきなり難易度の高いクエストに挑んでも当然クリアは難しい。
酒場でクエストの情報を集め、クリアできそうなものから挑むことが基本になりそうだ。

危険なトラップを突破できるか…？

特殊能力で近道が

シーフなど、特殊な能力を持つ職業のメンバーがいれば、近道や隠しアイテムなどを発見することができるのだ。

不利な地形での戦闘も…

何度でも繰り返し楽しめる！

一度クリアしたクエストでも、同じキャラで何度でも挑戦することができる。
これは、レベルアップに励むため、そして違った友達と違ったパーティを組むことで、何度でも楽しむことができるように配慮されたシステムなのだ。何度でもくりかえし、皆でワイワイ楽しもう。

違ったパーティで新たな楽しさを発見！

©T&E SOFT

ランダム要素を盛り込んだ緊迫感溢れる戦闘システム

SSで発売され、宇宙を舞台にした壮大な物語とリアルな宇宙艦隊戦が話題となったSLGがPSに登場。今回は、最大のウリである緻密で精巧な宇宙艦隊での戦闘システムを紹介する。

戦闘が始まる前に陣営を整えておく

プレイヤーは主人公のハル・バランシンとなって、宇宙艦隊の司令官を務めることになる。

出撃前には、まず戦艦の陣形と配置、各司令官を決定しなければならないのだ。

⬇⬅ハルの指揮下の艦隊および指揮官の編成画面

艦隊編成
艦隊の陣形と配置を決定。また、各艦ごとに1人の指揮官を配属することができる。

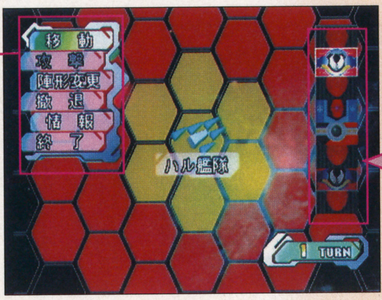
⬆インターミッション画面。自軍の戦力を一覧できる。セーブもここで行う

戦闘開始!! 敵艦隊との決戦に挑む

戦闘はターン制で行われるが、その順番は一定ではない。ターンごとに自軍が先に攻めるか、敵軍が先に攻めるかの順番を決定していくので、敵軍に連続して攻撃されるケースも出てくるのだ。

⬆ここで行動順番を決定。ターンごとに行う

これが行動順を決めるランダムチットムーブだ



⬆MAP画面。ここで行動を決定する

移動	MAP上を移動力の範囲内で移動する。移動力は艦隊の陣形によって、1〜3まで変化する。
攻撃	攻撃範囲内の敵を攻撃する。対空用と対艦用の2種類の攻撃があり、遠距離は専用武器が必要。
陣形変更	艦隊の陣形を変更することができる。陣形の種類は5種類あって、それぞれに特性がある。
撤退	戦闘を最初からやり直すことができる。
情報	敵と味方の情報を一覧することができる。
終了	なにも行動せずに、自分のターンを終了する。

●各艦一斉射撃!!

MAP上から攻撃目標を決定して攻撃するか、あるいは敵から攻撃された場合、この戦闘画面に突入。フルポリゴンで描かれた、迫力ある戦闘が展開される。

戦闘方法
画面右下にあるのが艦隊の配置図。ここで攻撃する艦と武器を選択し、次に攻撃目標を決定して戦闘を開始する。

旗艦を撃破すると、艦隊は沈黙!!

➡旗艦を撃破すれば、全滅させなくても勝利できる

迫力の宇宙艦隊SLGが移植!!

艦隊司令官として戦うハルと、それを秘書、また恋人として陰から支えるマリア

QUO VADIS
クォヴァディス イベルカーツ戦役

シミュレーション	クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜
	グラムス
PS	4月18日発売予定 5800円 メモリーカード対応（1ブロック）

宇宙が舞台の本格艦隊戦SLG。その戦闘システムとストーリーを紹介

©GLAMS

PS詳細続報！ クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜 戦闘システム&序盤ストーリー

大宇宙を舞台に展開する壮大なストーリーの序盤を紹介

ストーリーシーンの進行は戦闘の間にあり、アドベンチャー形式で進む。また、プレイヤーが選択肢を選ぶ場面も出てくる。美樹本晴彦氏デザインのキャラたちが、フル音声で喋りまくるぞ!!

訓練中に遭遇した謎の艦隊との戦い

物語の舞台は地球外国家が乱立する、広大な宇宙空間。大国によって結ばれた「イベルカーツ平和条約」が崩れつつある時代。

主人公ハルは、士官大学での実戦訓練中に、国籍不明の艦隊同士の戦闘に巻き込まれる。仲間と協力してなんとか切り抜けるが…。

イリナとウォルフの故郷、大国ブルト＝コッホが他国に侵攻。戦乱の予感が…

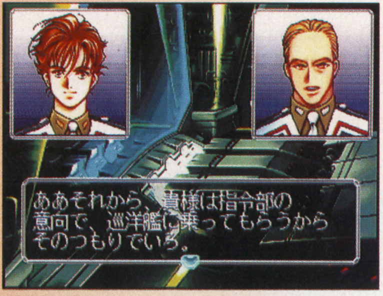
訓練中に謎の艦隊がワープアウトしてきた!!

軍人として成長するハル そしてマリアとの出会い

士官大学を卒業して、故郷ザーディッシュに戻り、いくつかの戦いを経て軍人として成長していくハル。やがて、ザハーヴィ要塞奪回作戦の最中、敵国ツァルスクレプトから亡命してきた英雄ラミス提督と出会うことになる。

ハルとマリアの初めての出会いが

ラミス提督とともにツァルスクレプトから亡命してきたマリアと出会う



故郷に戻ったハルは巡洋艦の司令官になった

ザハーヴィ要塞での勝利 しかしそこに…

ザハーヴィ要塞を奪回するために、ツァルスクレプトが再び戦いを挑んできた。ハルも戦いに参加し、防衛を果たすが、戦いの後にハルを待っていたのは、旧友アディラ・カーンの悲報だった。

激しい戦いの末、遂に敵軍の撃退に成功する

勝利を喜ぶハルに、突然の知らせが舞い込む

ツァルスクレプトが、要塞の奪回のために、戦いを挑んできた

CHECK

ハルに関わる登場人物

ハルが通っていた大学は、平和条約によって設立された「イブコーア士官大学」というもの。ここに並ぶ登場人物は、アリシアを除いて、全員がその大学時代の仲間たちである。彼らは敵として、あるいは味方として、再びハルの前に現れるのだ。

ブルト＝コッホ出身者。本国からの引揚げ命令に従わず、イブコーアに残る

ウォルフと同じブルト＝コッホ出身者。本国に戻る道を選んだ。ハルの生涯のライバルとなる

ハルたちより少し年上。物事の一面しか見ない、偏った性格

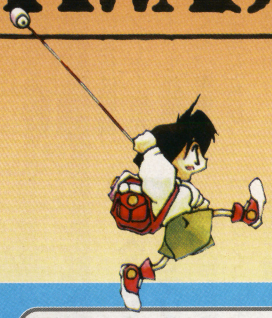
友人関係を大切にする主義で、仲間をなにより も信頼している。物語の序盤で戦死する

この中では唯一、イブコーア士官大学出身者ではない。ハルの艦に配属された、マドンナ的存在

見かけは軽い性格のお調子者だが、内面は冷めた性格。イブコーアが長続きするとは思っていない

フィールド内を自在に飛び回り、手強いボスたちをやっつけろ！

KAWASE 海腹川背・旬



ＳＦＣでかなりの好評を博した奥の深いアクションゲームが、パワーアップしてＰＳに移植された。フィールドの移動テクニックと、ボスキャラの攻略法を教えちゃおう。

アクション	海腹川背・旬
	エクシングエンタテイメント
PS	2月28日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1〜15ブロック）

ドアを見つけて到達するためのテクニック講座

ゲームシステムは単純明快。自キャラの海腹川背を操って、フィールド内に設置されたドアに入れば、そのフィールドをクリアできるというものだ。しかし、このフィールド構成がくせもの。いくつかのフィールドには、ドアの設置場所が分かりにくいものや、とてもアクロバティックな地形のものが存在する。そこで、ドアの見つけ方のコツや、フィールドクリアに必要不可欠なアクションテクニックを紹介しよう。

見つけにくいドアはブロックの近くだ

突拍子もない所に設置されているドアを見つけるには、画面を任意の方向にスクロールさせきってみるといい。このときわずかに見えるブロックがあれば、その近辺にまず間違いなくドアがあるぞ。下に紹介した、連続反動ジャンプを使ってドアまでたどりつこう。

➡左端に見えるブロックがあやしい。こんな場所を見つけたら要チェックだ

必須テクニック・連続反動ジャンプ

連続反動ジャンプは、空中などに設置されたドアへ行くための必要なテクニック。ブロックにルアーを引っかけたら、自キャラを左右に振る。そして進みたい方向と逆に振りきったときに、ロープを縮めつつジャンプ。このあとすぐにルアーを投げれば、再びブロックにひっかけて先に進めるぞ。これを繰り返せば、ブロックからブロックへと空中を移動できる。

⬆これは左方向へ進む場合。ブロックにルアーを引っかけてぶら下がったら、反動をつけて自キャラを左右に振る。そして右へ振り切ったときに、ロープを縮めつつジャンプ。このあと、すぐにルアーを引っかければOKだ

あきらめてはダメ！ルアーで落下を防止

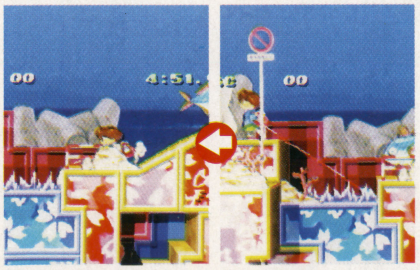
敵に当たって吹っ飛ばされたときなどに、ブロックが近くにある場合は、あせらず空中でルアーを投げよう。ルアーがブロックの端に引っかかってミスを防げるぞ。

⬆攻撃をくらって吹っ飛んだ！ こんなときは…

⬆すぐにルアーを投げればブロックに引っかかる

反動を最大に利用ロングジャンプ

ルアーはぶら下がるばかりが能じゃない。どうしても飛び越えられないような場所では、ルアーを引っかけてゴムひもを伸ばし切ってからジャンプするべし。反動によってかなりの距離を跳べる。



⬆トゲに刺さらないよう、ロープを伸ばして…

⬆一気にジャンプ。かなりの幅を飛び越せたぞ

©XING／JAPAN CLARY BUSINESS／JACKPOT

海腹川背・旬
フィールドクリアのコツとボス攻略

対ボス戦攻略 攻撃パターンをつかんで対処だ

このゲームに登場するボスは全部で5体。ここではボスの登場するフィールドと、ヤツらとの戦い方を一気に紹介しよう。ただし、フィールド24に登場する「いか」以外のボスには、攻撃はできるものの倒すことはできない。一定の時間を、ボスの攻撃から逃げ切ることができれば、ヤツらはおとなしく自分から去っていく。

フィールド9 おたまじゃくし

ルアーでブロックの左端にぶら下がり、体当たりをかわす。「かえる」に当たると自キャラが気絶して行動不能になるので、すべて捕まえよう。

↑体当たりは、ぶら下がって避けること

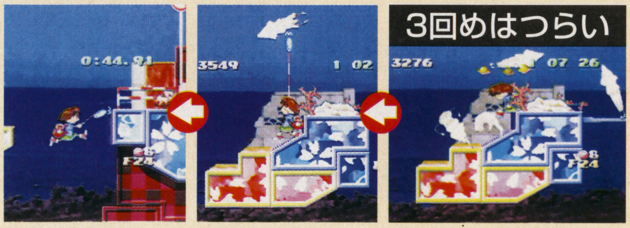
↑「かえる」を捕まえて逃げ場所を確保

↑逃げ続ければ、ヤツは左に去って行く

フィールド24 いか

3回にわけて6匹の編隊が攻めてくる。左に示した定位置で、1匹ずつ捕獲すべし。1、2回めでは列をなして出現するので簡単だが、3回めは6匹がバラバラの位置から現れるため難しい。定位置をキープして、右側からの突っ込みだけをかわそう。これでブロックから落ちずに済む。

↑この定位置をキープ。「いか」の攻撃には当たらずに済むのだ



↑右側からの攻撃に当たらなければ、気絶はするものの…

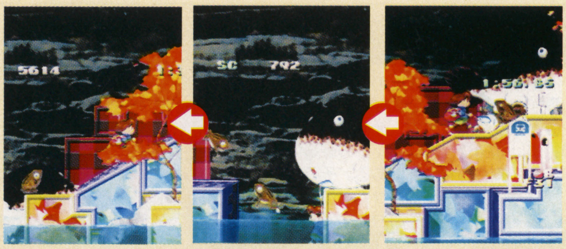
↑ブロックから落ちない。慎重に退治しよう

↑「いか」を撃退したら、右側のドアへ入る

フィールド31 おたまじゃくし×2

フィールド9に登場の「おたまじゃくし」が、左右のブロックに1匹ずつ配置されている。さらに、生み出される「かえる」も増えているぞ。ここでは画面を左側にスクロールさせないように戦おう。こうすると、左から襲ってくる「かえる」の数が少なくなるのだ。

↑左と右に1匹ずつ、「おたまじゃくし」登場



↑右側で、「かえる」を退治したら…

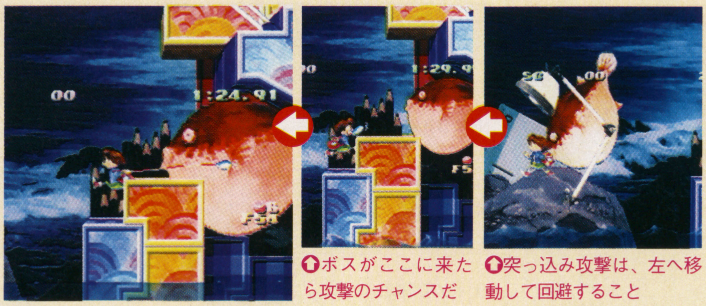
↑左側へのスクロールを、極力押さえて回避

↑約1分半のあいだ耐えれば、ボスは去る

フィールド54 ふぐ

出現したらすぐに、ルアーを引っかけてぶら下がり、めいっぱいふくらませよう。これを2回繰り返してからしばらく待つと、「ふぐ」は画面右側のブロックに囲まれた場所に移動する。ここでルアーを引っかけて、ふくらませてからルアーを離すと、「ふぐ」はどこかへ去っていくぞ。

↑出現後、ルアーを引っかけてぶら下がり、先制攻撃を加えよう



↑突っ込み攻撃は、左へ移動して回避すること

↑ボスがここに来たら攻撃のチャンスだ

↑ルアーを引っかけて引っ張れば、ボスをふくらませて撃退できるぞ

フィールド48 ドカン

このボスは、自キャラの移動手段。まず、画面右側まで移動してボスにルアーを引っかけたら、左上のブロックへ運んでもらう。ここで再びルアーを引っかけて、さらに右上のブロックまで運んでもらおう。ここのドアに入れば、めでたくフィールドクリア。

↑フィールドの右端にあるブロックで、ボスにつかまって移動

↑なんと、左上のブロックに行くことができる

↑同じように、このブロックからボスにつかまって…

↑右上のブロックへ移動。このドアには、以上の手順でのみ入れる

大団円を迎えるための最終戦場攻略！

シミュレーション **ドラゴンナイト4**
バンプレスト
PS 発売中 6800円
メモリーカード対応（1〜3ブロック）

7週にわたった攻略も、ついに最終回。感動のエンディングを見るために、最後の戦場までの戦い方と、隠しアイテムの入手場所をバッチリ解説していく。

エンディングへ向けて一直線。最終戦を確実に勝ち抜こう！

今回は、ラスト6つの街や村にある、隠しアイテムの入手場所と、1周目とは大幅に変化した、残り5つの戦場を攻略していこう。

最後の隠しアイテムと戦場を解説する

最後の戦場までは、左のチャートのとおり。途中入手できるアイテムは下の表でまとめている。なお、P48～P49の戦場マップ中の■は力の種、▲は守りの種を表す。

進行フローチャート

ドワラルの村 → 戦闘L → ポーの港町 → ディノの港町 → 戦闘M → マルクスの村 → 戦闘N → リーゼンの港町 → 戦闘O → ライムリン王国 → 戦闘P

戦闘L 17ターン

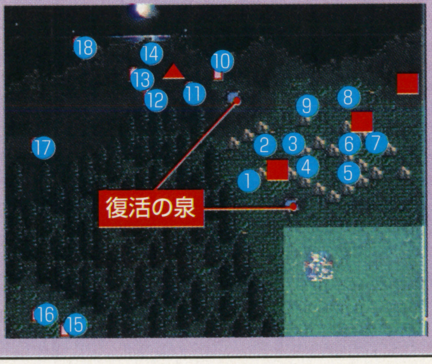
まず、トルルとセイルで❹と❺に先制攻撃。すると❶、❸、❼が近づいてくるので、弓矢隊や魔法隊で対応する。そのあとベイリットを左下へ移動させて⓯、⓰をおびき出し、1部隊ずつベイリット、トルル、セイルの3人で倒す。そして❿の射程に入らないよう注意して、下方の復活の泉へ移動。周辺の敵は射程が短いので、遠距離からの攻撃がいい。あとは、防御力が高い部隊をオトリに使い、❿、⓫、⓱、⓲の順でおびき出して魔法隊で攻撃する。

攻略のポイント

出撃時に弓矢隊を上の方に配置すれば、❹、❺を1ターンめで反撃されずに倒せる。敵の⓱と⓲は強力なので、オトリ以外のキャラを近づけないこと。なお、この戦場は隠しアイテムの多くが岩の下にある。そのため、岩を壊せる工作隊も出撃させておこう。

敵登場ユニット

❶アルアリーシェ／忍者隊／LV14　AT98・DF78・RA1・MV5
❷バスカル／戦斧隊／LV14　AT109・DF139・RA2・MV2
❸シナド／忍者隊／LV14　AT98・DF78・RA1・MV5
❹シャンバラ／魔法隊／LV14　AT109・DF77・RA3・MV2
❺シダラ／魔法隊／LV14　AT109・DF77・RA3・MV2
❻アム／戦斧隊／LV14　AT109・DF139・RA2・MV2
❼ナパトローネ／忍者隊／LV14　AT98・DF78・RA1・MV5
❽デューラ／弓矢隊／LV16　AT89・DF122・RA2・MV3
❾エリオン／弓矢隊／LV16　AT89・DF122・RA2・MV3
❿リオ／ドラゴン・G隊／LV16　AT160・DF177・RA2・MV6
⓫ダリウス／ドラゴン・G隊／LV16　AT160・DF177・RA2・MV6
⓬スカーロイ／格闘隊／LV16　AT167・DF93・RA1・MV4
⓭ディ・レイ／格闘隊／LV16　AT167・DF93・RA1・MV4
⓮ブルーノ／格闘隊／LV16　AT167・DF93・RA1・MV4
⓯マサトール／ドラゴン・A隊／LV16　AT227・DF60・RA2・MV6
⓰ヒッチコック／ドラゴン・A隊／LV16　AT177・DF160・RA2・MV6
⓱リッチバック／ドラゴン・A隊／LV18　AT197・DF178・RA2・MV6
⓲ハーディス／ドラゴン・A隊／LV23　AT277・DF283・RA2・MV6



隠しアイテムの入手場所

街・村名	調べる場所	アイテム
ドワラルの村	・中央上にあるタル ・中央下に並んでいる木箱の真ん中 ・右下にある木箱 ・右上にある家の木箱	力の種7個 守りの種7個 力の種7個 守りの種7個
ポーの港町	・左下にある家の本棚 ・中央下にあるタル ・中央上にある木箱 ・ロイドンがいる家の本棚 ・右上にある家の本棚	守りの種7個 力の種7個 力の種7個 守りの種7個 力の種7個
ディノの港町	・左上にある家の本棚 ・左下にある水飲み場 ・中央下にある木箱 ・ロイドンがいる家の本棚	守りの種8個 守りの種8個 力の種8個 守りの種8個
マルクスの村	・右上にある木材 ・右上にある家の右側の木箱 ・左上にある家のタル ・右上から行ける家の左側の木箱 ・右上から行ける家の真ん中の木箱 ・右上から行ける家の右側の木箱	力の種9個 力の種9個 力の種9個 守りの種9個 守りの種9個 守りの種9個
リーゼンの街	・左下にある家の左上の壁 ・右下にある家の壁が崩れている場所 ・左上にある家のタンス ・左上にある家の本棚 ・左上にある木箱 ・中央上にある家の本棚	守りの種10個 守りの種10個 力の種10個 力の種10個 守りの種10個 力の種10個
ライムリン王国	・左上にある家の本棚 ・右上にあるステンドグラス ・右上にある家のベットの下 ・右下にある家の台所 ・左下にある家のベットの下 ・中央下にある階段の右脇の壁 （ライナスに話しかけるまえに調べる）	力の種10個 守りの種10個 力の種10個 守りの種10個 力の種10個 守りの種10個

©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

ドラゴンナイト4 エンディングを見るための最終攻略

戦闘N 25ターン

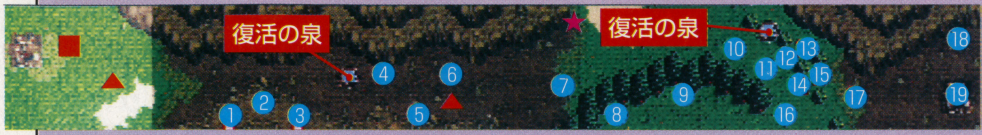
①～⑥が近づいてくるので、こちらは待って迎撃し、復活の泉まで全軍移動する。そのあと、⑦をベイリットでおびき出して倒す。あとは、⑩～⑬、⑰を倒しながら右へ移動。⑲はベイリットをおとりにして、ドラゴンナイトで撃破。なお、カロンを出撃させて戦闘終了まで全滅しなければ、⑲が仲間になる。

攻略のポイント

⑦が移動するか、残り15ターンになると★の位置にドラゴンの砦で修行させたキャラが登場する。この位置は敵が多く、登場と同時に全滅しかねないので、全軍をすばやく右へ移動させて、早めに⑩～⑬、⑰をおびき出しておこう。

敵登場ユニット

①アルアリーシェ／忍者隊／LV17　AT116・DF93・RA1・MV5	⑪セレス／戦斧隊／LV18　AT137・DF175・RA2・MV2
②シナド／忍者隊／LV17　AT116・DF93・RA1・MV5	⑫チュリス／戦斧隊／LV18　AT137・DF175・RA2・MV2
③ナパトローネ／忍者隊／LV17　AT116・DF93・RA1・MV5	⑬プルシア／格闘隊／LV19　AT194・DF108・RA1・MV4
④ビル／格闘隊／LV17　AT176・DF98・RA1・MV4	⑭ドニゴール／戦斧隊／LV18　AT137・DF175・RA2・MV2
⑤カラビナー／格闘隊／LV17　AT176・DF98・RA1・MV4	⑮フィーア／魔法隊／LV17　AT130・DF92・RA3・MV2
⑥アイラム／格闘隊／LV17　AT176・DF98・RA1・MV4	⑯ブリッツ／格闘隊／LV19　AT194・DF108・RA1・MV4
⑦ロココ／ドラゴン・A隊／LV23　AT247・DF223・RA2・MV6	⑰スチュアート／格闘隊／LV19　AT194・DF108・RA1・MV4
⑧ビート／大砲隊／LV21　AT135・DF138・RA4・MV2	⑱アリア／魔法隊／LV17　AT130・DF92・RA3・MV2
⑨シュナハイム／大砲隊／LV21　AT135・DF138・RA4・MV2	⑲ハーディス／ドラゴン・A隊／LV25　AT297・DF301・RA2・MV6
⑩レオン／戦斧隊／LV18　AT137・DDF175・RA2・MV2	



戦闘M 25ターン

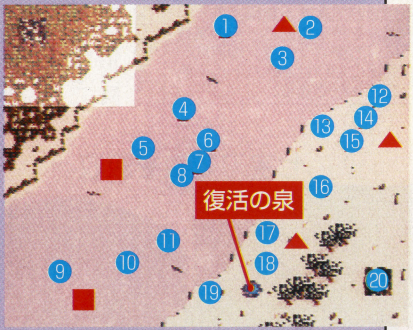
敵は①、②、④、⑤、⑥、⑦、⑧、⑩、⑪が近づいてくる。こちらは待ち、遠距離から攻撃だ。そのあと、全軍を下へ移動させてから、ベイリットをオトリにして⑨をおびき出し、魔法隊で倒す。そして⑬、⑰の射程に入らないように、⑯をベイリットでおびき出し攻撃。そして、⑰、⑲、⑬、⑫の順にドラゴンナイトを隣接させて撃破。あとは、防御力の高いキャラで⑳をおびき出し、魔法隊で倒してしまえ。

味方追加ユニット

ロイドン／剣士隊／LV5
AT59・DF53・RA1・MV3

敵登場ユニット

①アイーダ／格闘隊／LV16　AT167・DF93・RA1・MV4
②スチュワート／格闘隊／LV16　AT167・DF93・RA1・MV4
③ダイン／弓矢隊／LV14　AT79・DF108・RA2・MV3
④プルシア／格闘隊／LV15　AT158・DF88・RA1・MV4
⑤ディック／格闘隊／LV14　AT149・DF83・RA1・MV4
⑥ワイルデン／戦斧隊／LV14　AT109・DF139・RA2・MV2
⑦ピペロ／弓矢隊／LV14　AT79・DF108・RA2・MV3
⑧ローピル／戦斧隊／LV14　AT109・DF139・RA2・MV2
⑨ラッツ／ドラゴン・G隊／LV16　AT160・DF177・RA2・MV6
⑩サイゾウ／忍者隊／LV20　AT134・DDF108・RA1・MV5
⑪コスケ／忍者隊／LV20　AT134・DF108・RA1・MV5
⑫フィーンド／大砲隊／LV20　AT129・DF132・RA4・MV2
⑬ダービー／大砲隊／LV20　AT129・DF132・RA4・MV2
⑭ウォリ／戦斧隊／LV14　AT109・DF139・RA2・MV2
⑮トーマス／戦斧隊／LV14　AT109・DF139・RA2・MV2
⑯ロココ／ドラゴン・A隊／LV20　AT217・DF196・RA2・MV6
⑰チーホォン／大砲隊／LV20　AT129・DF132・RA4・MV2
⑱トニー　／騎馬隊／LV14　AT110・DF91・RA1・MV4
⑲シュナハイム／大砲隊／LV20　AT129・DF132・RA4・MV2
⑳ヒスバルト／ドラゴン・G隊／LV25　AT241・DF267・RA2・MV6



攻略のポイント

⑰と⑲を倒したあとに、左から⑳の射程に入ると近づいて攻撃してくる。残りターン数が少ないときは、これを利用しておびき出し、そのスキにドラゴンナイトを移動させて村を占領してしまおう。

ちなみに、氷に穴が開くが、敵や味方が落ちることはない

戦闘O 22ターン

この戦場は、射程の短い敵が多いため、遠距離攻撃できる部隊が活躍するぞ。敵は、まず①～⑦が近づいてくるので遠距離から迎撃。次に、⑱と⑲の射程に入らないようにして、⑧、⑪にドラゴンナイトを隣接させて倒す。そのあと、⑱と⑲の射程に入らないようにして⑫～⑰を倒す。あとは、防御力の高いキャラをオトリにして⑱、⑲を1部隊ずつおびき出して魔法隊で攻撃。⑳は魔法隊で攻撃してから、ドラゴンナイトで仕留める。

攻略のポイント

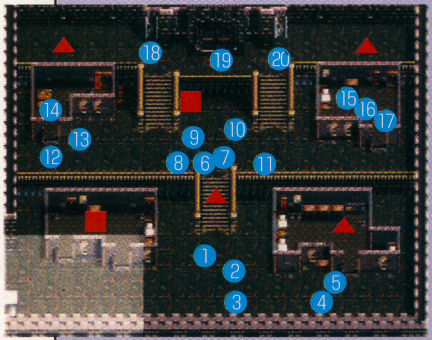
敵で怖いのが⑱、⑲、⑳だが、射程に入らなければ動かない。そのため、①～⑰を倒すまでは、絶対に射程に入らないこと。また、この戦場には復活の泉がないので、部隊を回復できるヘレネが仲間にいる場合は必ず出撃させる。なお、ベイリットは、ルシフォンを裏切ったため、この戦場から全滅すると復活しなくなる。そのため、うかつにオトリには使わないこと。

味方追加ユニット

ハーディス／ドラゴン・A隊／LV21
AT241・DF219・RA2・MV6

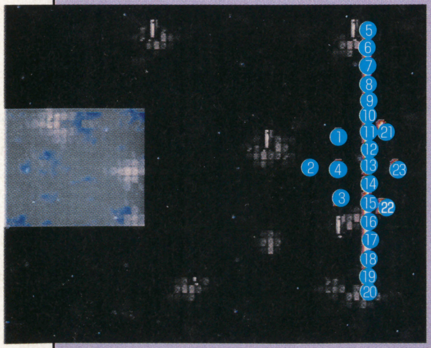
敵登場ユニット

①ジョセフ／剣士隊／LV17　AT147・DF130・RA1・MV3
②ノーサラートン／剣士隊／LV17　AT147・DF150・RA1・MV3
③ビクトリア／剣士隊／LV17　AT147・DF130・RA1・MV3
④レオン／戦斧隊／LV17　AT130・DF166・RA2・MV2
⑤セレス／戦斧隊／LV17　AT130・DF166・RA2・MV2
⑥ドニゴール／戦斧隊／LV17　AT130・DF166・RA2・MV2
⑦チュリス／戦斧隊／LV17　AT130・DF166・RA2・MV2
⑧ジュラス／大砲隊／LV23　AT147・DF183・RA4・MV2
⑨ダイン／弓矢隊／LV17　AT94・DF129・RA2・MV3
⑩ピペロ／弓矢隊／LV17　AT94・DF129・RA2・MV3
⑪フィーンド／大砲隊／LV23　AT147・DF182・RA4・MV2
⑫ブリッツ／格闘隊／LV21　AT212・DF118・RA1・MV4
⑬ディ・レイ／格闘隊／LV21　AT212・DF118・RA1・MV4
⑭アキュラジー／格闘隊／LV21　AT212・DF118・RA1・MV4
⑮トニー／騎馬隊／LV21　AT159・DF133・RA1・MV4
⑯エリーン／騎馬隊／LV21　AT159・DF133・RA1・MV4
⑰マッドキャップ／騎馬隊／LV21　AT159・DF133・RA1・MV4
⑱テラ／ドラゴン・A隊／LV23　AT247・DF223・RA2・MV6
⑲ニブリック／ドラゴン・A隊／LV23　AT247・DF223・RA2・MV6
⑳リディア／ゴーレム隊／LV27　AT288・DF328・RA2・MV3



戦闘P 99ターン

最初に①～③、⑤、⑥、⑫、⑱、⑳が近づいてくる。こちらは全軍左上に移動し、待機して迎撃する。次に、㉑、㉒、㉓以外がゆっくり近づいてくるので、全軍を左下に移動させて、敵を誘導する。そして④が孤立したら魔法隊で倒し、残りの敵も一掃する。そのあと㉑、㉒、㉓が近づいてくるのを射程外で待ち、1部隊ずつ倒そう。



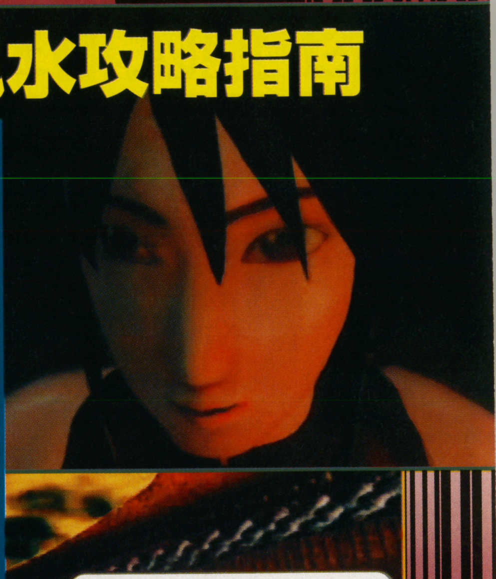
敵登場ユニット

①I・ゴーレム／ゴーレム隊／LV25　AT212・DF278・RA1・MV2
②P・ゴーレム／ゴーレム隊／LV25　AT212・DF278・RA1・MV2
③T・ゴーレム／ゴーレム隊／LV25　AT212・DF278・RA1・MV2
④リディア／ゴーレム隊／LV32　AT358・DF401・RA2・MV3
⑤クーリエ／ドラゴン・A隊／LV22　AT237・DF214・RA2・MV6
⑥ショウ／格闘隊／LV22　AT221・DF123・RA1・MV4
⑦エリオン／弓矢隊／LV25　AT134・DF185・RA2・MV3
⑧シダラ／魔法隊／LV22　AT165・DF117・RA3・MV2
⑨シャイア／剣士隊／LV22　AT187・DF165・RA1・MV3
⑩ダイン／弓矢隊／LV22　AT119・DF164・RA2・MV3
⑪バルバラ／魔法隊／LV25　AT186・DF132・RA3・MV2
⑫リューイ／ドラゴン・A隊／LV22　AT237・DF214・RA2・MV6
⑬エミリオ／魔法隊／LV22　AT165・DF117・RA3・MV2
⑭ギルモア／剣士隊／LV22　AT187・DF165・RA1・MV3
⑮レダ／魔法隊／LV22　AT165・DF117・RA3・MV2
⑯フェスト／剣士隊／LV22　AT187・DF165・RA1・MV3
⑰ヨイチ／弓矢隊／LV22　AT119・DF164・RA2・MV3
⑱クアトロ／格闘隊／LV22　AT221・DF123・RA1・MV4
⑲キャライ／弓矢隊／LV22　AT119・DF164・RA2・MV3
⑳エクシリア／ドラゴン・A隊／LV25　AT267・DF241・RA2・MV6
㉑グレート／ドラゴン・A隊／LV27　AT287・DF259・RA2・MV6
㉒ヒューイ／ドラゴン・A隊／LV27　AT287・DF259・RA2・MV6
㉓ルシフォン／魔法剣士隊／LV？　AT？・DF？・RA3・MV4

攻略のポイント

㉓はメチャクチャ強い。あらかじめ、ライムリン王国で守りの種を入手して防御力を上げておくか、玉砕覚悟の人海戦術で対応しよう。

九龍城を邪気から救うための風水攻略指南

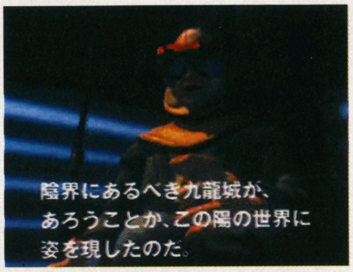


陽の世界に突然現れた混沌の街、九龍城。このままでは陽界が邪気に飲み込まれてしまう。今回の攻略では、龍城路を解放するまでを、チャートとマップで一気に攻略する。

アドベンチャー **クーロンズ・ゲート**
ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）
PS
2月28日発売予定
7,800円
メモリーカード対応（1ブロック）
CD4枚組（初回限定ブックレット付）

風水師となり相克属性で鬼律を倒せ

プレイヤーは、風水師として九龍城へ潜入し、乱れた気脈を正すよう依頼される。しかし、邪気であふれた陰界では、風水を理解していないと生き残ることさえ難しい。ここでは、風水で最も重要な相克について説明するとともに、風水バトルで敵に打ち勝つための戦闘方法をレクチャーするぞ。



⇧九龍城の風水を整えるように依頼されるところから、主人公の冒険が始まる

風水の属性を理解する

風水の世界には陰陽五行の属性があり、それらは、火、水、木、金、土の5つから成っている。また、これらの属性間には相克と呼ばれる関係があり、相反する属性によって相手の属性を相殺することができる。なお、風水の相克属性は左の表のようになっている。

鬼律の属性	←	相克となる属性
火の属性	←	水の属性
水の属性	←	土の属性
木の属性	←	金の属性
金の属性	←	火の属性
土の属性	←	木の属性

胡同で出現する鬼律は風水の属性を持っており、その属性に打ち勝つ「相克」の邪気を鬼律に浴びせるとバトルに勝つことができる。

風水バトル必勝講座

胡同（フートン）で現れる敵、鬼律（グイリー）とは、風水の相克を利用して戦う。また、状況によっては、特定のアイテムが必要な場面もでてくるので、的確な状況判断が戦闘のカギとなる。

・風水の相克を理解する

戦闘の基本は、相克属性による攻撃だ。相克属性がない場合は、貝粉（ボイフン）で敵の属性を変えればいい。また、七宝刀を入手すると、敵を吸収できるようになる。属性をためつつ敵を倒せるので、これをメインにして戦おう。

七宝刀で敵を吸収

⇧敵の属性を吸収して倒す、攻防一体の攻撃だ

相克属性で敵を倒す

⇧相反する属性で攻撃し、敵の邪気を相殺する

・アイテムを利用する

無条件で鬼律に勝てる鬼律玉は、強力なだけに数が少ない。複数の属性を持つ鬼律など、強力な敵に備えてムダに使わないこと。また、特定のアイテムでしか倒せない敵には、街の住人から入手する情報やアイテムが重要な武器となる。街での情報収集を怠るな。

鬼律玉

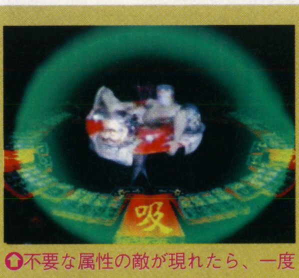
⇧最強の攻撃アイテム鬼律玉。ボス戦で強さを発揮する

三尸のつぼ

⇧風水で倒せない敵には、このような特定のアイテムが必要

風水を補給するには

緑色の邪気の鬼律は、倒しても何度も復活する。このとき、復活する鬼律の属性はランダムに決まるので、これを何度も倒せば自分に足りない属性を補給できる。



⇧不要な属性の敵が現れたら、一度その場を離れて、再び戦闘を挑もう

©Sony Music Entertainment(Japan)

クーロンズ・ゲート
龍城路解放までをチャートで完全攻略

八卦鏡を探し龍城路の気脈の乱れを正す

左のチャートが龍城路解放までの道しるべだ。下と次ページのマップでは、鬼律の出現場所と属性を表している。また、マップ中の階段の数字は、同じものどうしがつながっていることを示す。

重慶花園～鏡屋救出

- 水銀屋から水銀を買う
- 錠前屋の話を聞く
- えび剥き屋から鏡屋の話を聞く
- 錠前屋から八宝刀をもらう
- 重慶花園（龍城路2F）へ
- 水の鬼律を倒し3階へ
- 金、火の鬼律を倒す
- 鏡屋と話す
- 3本の大鍵を入手
- 鏡屋を助け、七宝刀をもらう

九龍フロント～カード入手

- 宗からアクセスカード入手
- 季弘から引換券を預かる
- 爆竹屋にウェイの話を聞く
- 気功塾ビルでウェイと話す
- 龍城飯店で小黒に引換券を渡す
- 質屋と話したあと小黒の部屋へ
- 電脳中心でアクセスカード入手
- 双子屋でID登録を申請
- 双子中心へ入る
- 双子屋でのID登録完了
- クーロネットでリゾームに参加
- 龍城飯店で小黒と話す
- 海鮮中心で夏先生を探す
- 血燕の巣の路地で夏先生と話す
- 小黒から指輪の話を聞く
- ぜんまい屋からのメールを読む
- 剥製屋で三戸のびんをもらう
- 鏡屋から超級マグネットをもらう
- 端末でナビを雇う
- 錠前屋から鍵穴中心の鍵をもらう

重慶花園～コンパスドール

- リトル・フライに邪気をもらう
- 2階で鬼律を5体倒す
- 地下1階で鍵穴男に鍵を渡す
- 1階でコンパスドールを倒す
- 八卦鏡の部屋1で鏡の角度を正す

重慶花園～鏡屋救出

八卦鏡の情報を知る鏡屋は、重慶花園（チョンキンガーデン）で行方不明となっているので、まず、彼の行方を探す。ここでは3体の鬼律が出現するが、戦闘に慣れるための練習のようなものなので、相克を利用して倒してしまおう。

⬆鏡屋を救出すると、七宝刀をもらえる。胡同探索には欠かせない武器だ

九龍フロント～カード入手

アクセスカードの情報を集めるうち、この街を支配する組織の存在が明らかになる。重要な情報を知っているのは、小黒（シャオヘイ）と夏（シャ）先生だ。また、錠前屋と鏡屋からは、重慶花園攻略に必要なアイテムが手に入る。

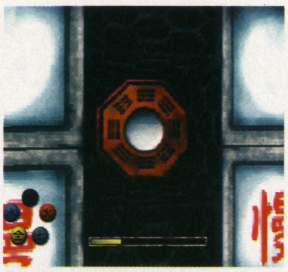
アクセスカード入手

⬆これで端末にアクセスできる。まずはメールを読もう

⬆風水の乱れを調べている小黒。夏先生の知り合いだ

重慶花園～コンパスドール

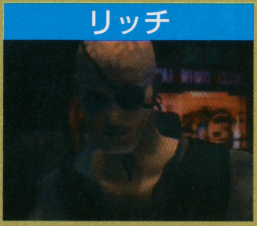
この先は、胡同の案内人・ナビが冒険の手助けをしてくれる。ナビに従い、鍵穴男を助けると、コンパスドールの部屋へ続く扉が開く。超級マグネットでコンパスドールを倒したら、八卦鏡の角度を正して重慶花園はクリアだ。


⬆八卦鏡が本来の光を取り戻した。残る鏡はあと3つだ

九龍城の案内人たち

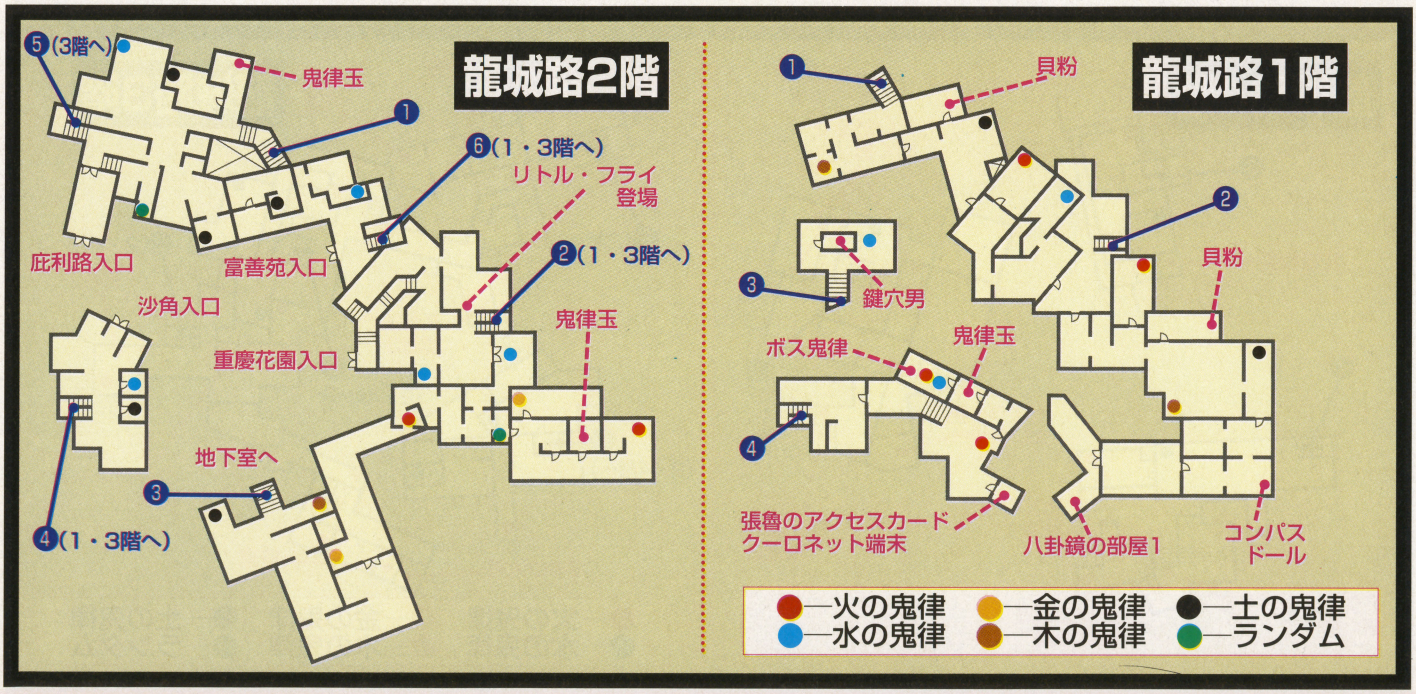
怪しげな住人ばかりの九龍城だが、主人公を助けてくれる人もいる。特に、龍城飯店のリッチ、ナビのリトル・フライからは、貴重なアドバイスを聞くことができる。

リッチ


⬆小黒を心配する優しい男。彼の店には端末も置いてある

リトル・フライ

⬆龍城路での頼れる味方。胡同の情報も詳しく教えてくれる



龍城路の解放と邪気の鏡の入手を目指せ

残り3つの鏡も、重慶花園と同様に角度を正す。鬼律が多く出現するので、七宝刀の射と吸で属性を調節してから戦闘に臨むこと。

富善苑～ボイラー男

- 錠前屋に針金の話を聞く
- 鏡屋から邪気の鏡の話を聞く
- 端末でメールを読む
- 龍城路地下の管屋で太い管入手
- 時計屋から壊れた時計入手
- 富善苑（龍城路2階）へ
- 2階で鬼律を2体倒す
- 3階で鬼律を4体倒す
- 1階で鬼律を1体倒す
- 4階で鬼律を1体倒す
- ボイラー男に太い管と壊れた時計を渡す
- 太い針金を入手
- 八卦鏡の部屋2で鏡の角度を正す

庇利路～発電機男

- 端末で謎のメールを読む
- 錠前屋から庇利路の話を聞く
- 油屋から潤滑油をもらう
- 庇利路（龍城路2階）へ
- 2階で鬼律を4体倒す
- 1階で鬼律を1体倒す
- 2階で鬼律を3体倒す
- 4階で鬼律を3体倒す
- 発電機男に潤滑油を渡す
- 八卦鏡の部屋3で鏡の角度を正す

沙角～邪気の鏡入手

- 端末で夏先生のメールを読む
- 錠前屋にアクセスカードを渡す
- 紅頭からの依頼を受ける
- 錠前屋からアクセスカードを入手
- 端末で是空について調べる
- 沙角（龍城路2階）へ
- 2階で鬼律を2体倒す
- 3階で鬼律を5体倒す
- 4階で鬼律を3体倒す
- 200シザを入手
- 1階で張魯のアクセスカード入手
- 1階のボス鬼律を倒す
- 4階で邪気の鏡を入手

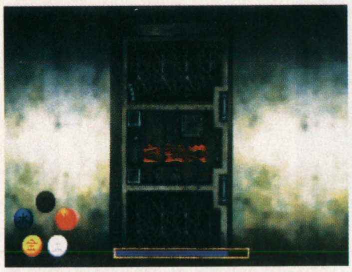
富善苑～ボイラー男

重慶花園をクリアすると、龍城路地下への扉が開く。地下での目的は、富善苑（フーシンコート）で必要となる太い管と壊れた時計を入手することだ。富善苑では、ボイラー男に時計を燃やしてもらうと針金が手に入る。これをカギ代わりに使って扉を開き、先へと進んで行くことになるのだ。

不気味な姿のボイラー男。しかし、彼の力がなければ富善苑は攻略できない

庇利路～発電機男

庇利路（バイレイロード）の電気扉は、発電機男に会わないと開かないため、普通の扉の部屋を優先して探索を進める。ここでは、鬼律との戦闘以外にはトラップもないので、どんどん敵を倒して発電機男の部屋を目指そう。鬼律玉などのアイテムを拾っておくと、この先での展開が楽になる。



この扉を開けられるのは発電機男だけ。まずは胡同の奥にいる彼に会いに行こう

沙角～邪気の鏡入手

沙角（シャーコック）のボス鬼律は、火と水の属性を持っている。戦闘を長引かせないため、鬼律玉を使うのがベストだ。4階のテレビゴミから邪気の鏡をもらえば、龍城路が邪気から解放される。

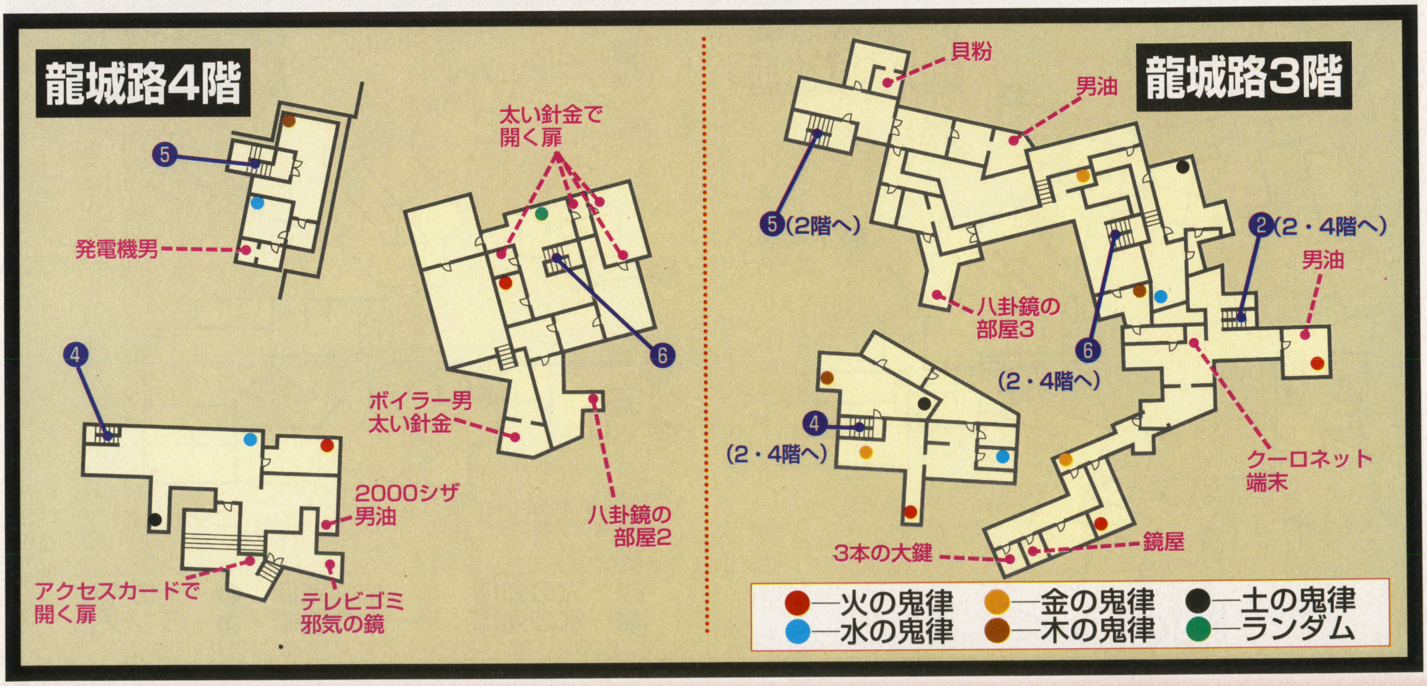
この紅頭が敵なのか味方なのか、今はまだわからない

これで龍城路は解放された。邪気の鏡は鏡屋に渡そう

謎の男ミスター・チェン

九龍フロントへ戻ると、海鮮中心でミスター・チェンから脅迫を受けてしまう。彼はいったい何をたくらんでいるのか？ そして、主人公も九龍に渦巻く陰謀に巻き込まれていくことになる。

見るからに悪者のチェン。彼が求めている力とは何か？



Weekly Information

NEWS

コナミ提供のラジオが全国で聴ける

インターネットラジオdb-FM開局　3月17日　コナミミュージックエンタテイメント

⬆全国のコナミファンはアクセスしよう！

コナミミュージックエンタテイメントのホームページに、インターネットラジオ「db-FM」が開局されることになった！

コナミが提供しているAM／FMのラジオ番組が、好きなときに聴けてしまうのだ。しかもインターネットだから、全国で楽しめちゃう。

ホームページのアドレスは、http://www.konami.co.jp

■レギュラープログラム

1・「ツインビーPARADISE」「ときめきメモリアル」シリーズなどのドラマをオンエア。

2・NACK5「金月真美MOONLIGHT LIPS」など、東京大阪地区でしか聴けなかった番組も全国オンエア。

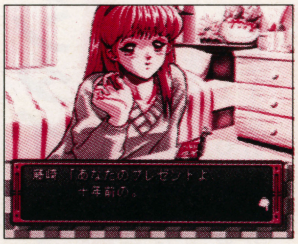
3・「究極パロディウス（仮称）」など、新たに開発中のCDドラマシリーズのパイロット盤を聴くことができる。

4・「長沢ゆりかのハートフルカフェ」など、オリジナル番組もオンエア。コナミレーベルのイチオシ若手声優なども登場するぞ。

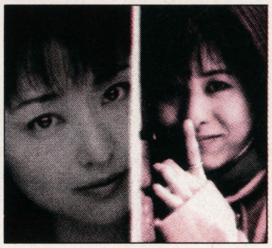
5・「コナミミュージックカウントダウン」など、コナミレーベルの最新情報がわかる。

■開局記念イベントも開催

3月16日（日）、「db-FM」開局記念・コナミオールスターフェスタ'97を渋谷公会堂で開催する。当日は有名声優の参加が予定されている。問い合わせは、コナミオールスターフェスタ事務局（TEL03-3449-5733）まで。



⬆インターネットラジオで「ときめきメモリアル」が聴ける。ファンは要チェックだ



⬇東京、大阪地区以外のリスナーは聞けなかった「金月夏美MOONLIGHT LIPS」も聞けるぞ

近くのお店にバブルンがやって来る！

パズルボブル3　店頭応援キャンペーン　3月30日まで　タイトー

人気パズルゲーム『パズルボブル3』セガサターン版（3月28日発売予定・5800円）の発売を記念して、全国各地のゲームショップで、店頭応援キャンペーンが実施されるぞ。

キャンペーンには、ゲームに登場する可愛い人気キャラクタ、バブルンがお手伝いにやって来る。あのバブルンがゲームをデモンストレーションしてくれるんだ。

金曜・土曜・日曜及び、春休み期間中のいずれかの日に行っているので、下のスケジュール表で、近所に来る日を確かめてね。ゲーム大会参加者はもれなくスーパーボールがもらえるよ。

➡バブルンに会えるチャンスだよ

■モードが増えたぞ！

気になるゲーム内容は、アーケード版に加えて、段位を認定してもらえるチャレンジモードと、公募で選ばれたステージデザインをセレクトできるコレクションモードが追加されている。さらに特殊バブルの種類と、パズルモードの仕様が増えて、大きくパワーアップしてるぞ。

店頭応援キャンペーンに出かけて行き、バブルンに会えば、きっとその楽しさを伝授してくれる。春休みの想い出にバブルンと会おう！

	12:00~14:00	16:00~18:00
3月1日	ハイパーブルート福岡空港前店（14:00~16:00）	
2日	ハイパーブルート五日市店	ハイパーブルート広島中央店
7日		中川ムセン　京都店
8日	中川ムセン　千里店	スタンバイ　ver.7　日本橋店
9日	ソフマップ　4号店	ニノミヤ　ホビックス
14日		ビデオピープルJACK　小田原店
15日	バンバン　横須賀西店	バンバン　二俣川店
16日	Piw　柏店	
20日	ソフトガレージ　五反田店	シータショップ　戸塚店
21日	バンバン　多摩ニュータウン店	アイワールド　相模原店
22日	シータショップ　藤沢店	Do-茅ヶ崎店
23日	Do-溝の口店	Do-中山店
24日	おもちゃ流通C　川口店	おもちゃ流通C　東川口店
25日		モトナワールド　南行徳店
26日		Piw　下北沢店
28日	TVパニック　蒲田店	シータショップ　溝の口店
29日	シータショップ　仙台店	ソフマップ　仙台店
30日	シーガル　泉バイパス店	

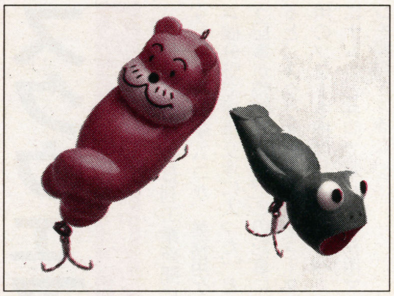
本物のオリジナル・ルアーを当てよう

糸井重里のバス釣りNo.1発売記念・ルアープレゼント　4月30日まで　任天堂

本格的なバスフィッシングが楽しめるスーパーファミコン用ソフト、『糸井重里のバス釣りNo.1』（発売中・7800円）の発売を記念して、オリジナル・ルアーが当たるキャンペーンが実施されている。

このゲーム中に50cm以上のバスを釣り、ソフトに付いている応募ハガキを送れば、抽選で1万名にオリジナルデザインのルアーがプレゼントされる。オリジナル・ルアーはクマとカエルの2個セットで、実際に釣りで使用できる本物。

なお、50cm以上のバスを釣ったときに表示されるパスワードが応募のカギになるので、見落とさないように注意しよう。



⬆本当に釣れる！　クマとカエルのルアーだ

●応募方法

ゲームソフトパッケージに入っているキャンペーン応募専用ハガキに住所、氏名、年齢、性別、電話番号、職業、購入店名と、50cm以上のバスを釣り上げると表示されるパスワードを記入して、50円切手を貼って応募しよう。応募締め切りは4月30日消印有効。

詳しくはソフトに付いている応募ハガキを参照のこと。

⬆ゲームをすると本当に釣りに行きたくなる！

©KONAMI・Nintendo／HAL Laboratory／Shigesato Itoi

キミの機体の強さを見せてくれ！

カルネージハート　メモリーカードバトル　4月5日〜6日
東京ゲームショウ'97・春会場　アートディンク

自分でプログラムを組んだロボットを戦わせる、プレイステーション用シミュレーションゲーム『カルネージハート』は、プログラミングを自分で行うというゲームの性格上、初心者には難しめだった。

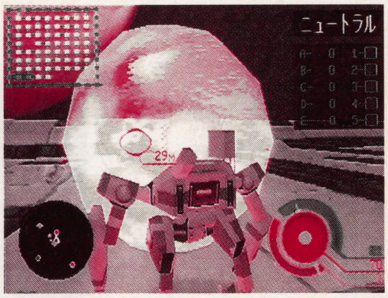
それを初心者向けにした『カルネージハート　プラクティスエディション』（7月下旬発売・価格4800円）が登場する。

その発売を記念して、4月5日〜6日に東京ビッグサイトで行われる「東京ゲームショウ'97・春」のアートディンクブースにおいて、「カルネージハート　メモリーカードバトル」が開催されることとなった。

■勝って賞品をもらおう！

当日、機体データが入ったメモリーカードを持ってアートディンクブースに行けば、誰でも参加できる。

対戦相手は『カルネージハート』の開発者が作成した機体。これを3体、完全に破壊すれば勝ちとなり、勝てば賞品がもらえるぞ。3機体のデータを持って行こう。



⇧君は勝てるか？（写真は『カルネージハート』）

しあわせのバレンタインデー

ケイエスエスバレンタインイベント　2月11日　九段会館ホール　ケイエスエス

2月11日、ケイエスエスが最新ビデオ作品の発売を記念して、豪華ゲストを招いたイベントを開催。

これは、OVA「ヴァリアブル・ジオ②」（3月14日発売・5631円）と「ウェディングピーチDX④」（3月21日通販先行発売　7月25日一般発売・5631円）の発売にともなった記念イベントで、トークショーをはじめとし、OVA主題歌の披露、最新ビデオ作品の上映会などが行われた。

■豪華なゲストにビックリ

両作品の出演者から、人気声優の三石琴乃さんや、岩男潤子さん、みやむーこと宮村優子さん、今井由香さん、そして「ヴァリアブル・ジオ」の主題歌を唄う中島えりなさんが招かれていた。

この日、ゲストの楽しいおしゃべりや、潤ちゃんが口にマイクをぶつけるといったハプニングに、会場は大爆笑を連発。ファンには最高のバレンタイデーになったはず。

⇧抽選会の賞品には声優のメッセージ付きチョコもあったぞ

スクウェアがアーケードに参入!?

スクウェアが業務機メーカーと提携の動き　2月18日

2月18日付けの日刊工業新聞に、「スクウェアとナムコが、業務用ゲーム機分野で提携交渉に入った」という記事が掲載された。この記事によると、スクウェアがコンシューマ機用のソフトを提供し、それをベースにナムコと共同で新しい業務用マシンを開発をするという。

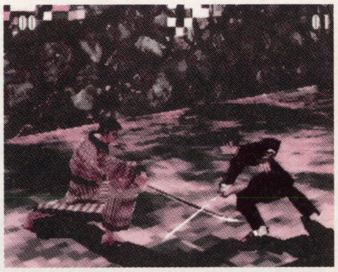
また、スクウェア首脳のコメントとして「すべての業務用ゲーム機メーカーから、ソフト提供の要請を受けた」と、そしてナムコ筋からは「スクウェアから（業務提携の）申し入れがあった」と掲載している。

■スクウェア、ナムコに聞く

この話の真偽を確かめるべく、スクウェア広報部へ問い合わせたところ「新聞記事以上のことは何も言えません。ただ、交渉は複数の業務用メーカーさんと行っておりますので、特定メーカーだけの交渉というのはありません」との回答だった。

一方のナムコ宣伝統括課も「現状で言えるのは新聞に出ていたことくらいですね」と、両社とも記事を否定することはなかった。つまりスクウェアの業務用ゲーム機参入は、確かな情報だったのだ。

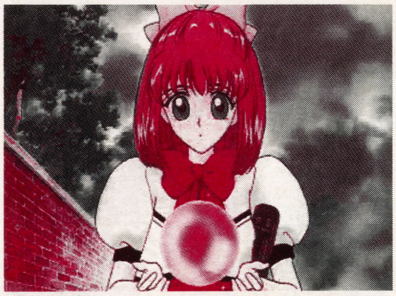
なお、セガ、SNK、コナミなど、ほかの業務用ゲーム機メーカーの広報部へも問い合わせたが、「そういう話は聞いていないので、コメントしようがないですね」との回答ばかり。少なくとも、スクウェアのパートナーには、ナムコが一番近いと言えよう。とにかく、スクウェアの新たな挑戦には期待したい。


⇧『ブシドーブレード』などは、たしかにアーケード向きのゲームかも…

守護聖様たちが関西へ来るぞ

アンジェリーク原画展　大阪／京都／神戸　2月28日〜4月6日　光栄

女の子に大人気のシミュレーションゲーム『アンジェリーク』シリーズ。多くのハードに移植され、さらに新作も開発中という、根強い人気を誇る作品だ。その理由のひとつに、美しいグラフィックがあることは、誰もが認めることだろう。


⇧美しいグラフィックだ（イメージ写真）

その美しいグラフィックの元となる原画展が、関西の3大都市で行われる。首都圏以外の開催は初めてなので、関西地区のファンは、ぜひとも足を運んでもらいたい。

なお、今回は『ふしぎの国のアンジェリーク』と『アンジェリークSpecial2』に使用された原画（由羅カイリ画）が展示されることになっている。

■スケジュールと開催場所

①大阪地区
2月28日から3月9日まで、大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1-B-100「アニメイト阿倍野ベルタ店」にて開催中。問い合わせは、TEL06-643-5818まで。

②京都地区
3月14日から23日まで、京都市中京区河原町蛸薬師上ル　清水屋ビル3・4F「アニメイト京都店」にて開催。問い合わせはTEL075-252-1460まで。

③神戸地区
3月28日から4月6日まで、神戸市中央区三宮町2-11-1-212　センタープラザ西館2F「アニメイト三宮店」にて開催。問い合わせはTEL078-391-8155まで。

すべて入場無料。開催時間は各店の営業時間となっている。

⇨由羅カイリさんが描いた素敵な原画を展示予定

©Artdink・スクウェア／ライトウェイト・KOEI

Weekly Information

史上最強のコンビが再び大激走！

スレイヤーズRETURNビデオ&LD発売　4月25日　バンダイビジュアル

96年夏に全国公開され、観客動員総数95万人という大ヒットを記録した劇場公開アニメ「スレイヤーズRETURN」が、ファンからの熱い要望に応えて、いよいよビデオとLDで4月25日に発売されるぞ。価格はどちらも7573円だ。

超人気の話題作だけに、ビデオショップなどで予約しないと、なかなか手に入らないかも。絶対に手に入れたいなら、今から注文しておくのが吉だ。

■発売記念テレカプレゼント

ファン待望のビデオ&LD化を記念して、発売元のバンダイビジュアルから、オリジナルテレカを5名の読者にプレゼント。スレイヤーズファンなら持っていたいよね。

●プレゼント応募先

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105　東京都港区東新橋1-1-16　徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「スレイヤーズRETURN係」まで。

※締め切りは3月7日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

➡メインキャラが総出演の発売記念テレカが5名に当たる

予約してセル画を当てよう！

『エルフを狩るモノたち』予約キャンペーン　3月1日～17日　アルトロン

セガサターン用アドベンチャーゲーム『エルフを狩るモノたち』（4月発売予定・予価7800円）を予約すると、抽選で1000名に、ソフト本編で使用したセル画が当たるキャンペーンが行われる。

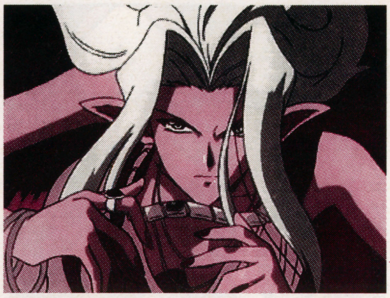
プレゼントされるのは、アニメ制作会社から譲り受けたふたつとない貴重なセル画なので、原作のファンはもちろん、アニメファンも見逃せないぞ。

■予約すれば誰でも応募OK

セル画をもらえるチャンスは、『エルフを狩るモノたち』を予約すれば誰にでも巡ってくるぞ。

予約した店の印を官製ハガキの裏面に押してもらい、住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒141　東京都品川区北品川5-9-41　TKB御殿山ビル4F（株）アルトロン「エルフを狩るモノたち」予約キャンペーン係まで応募しよう。

※締め切りは3月17日消印有効。キャンペーン実施期間が短いから早めに予約して応募しよう。



⬆貴重なセル画が君の手元に！

CD　マリ子さんの魅力が詰まってる！

Mariko Kouda Concert Tour '95～'96　終わらないアンコール

3月5日　4800円（込）　國府田マリ子／キングレコード

声優、パーソナリティー、そしてシンガーとして人気絶頂の、みんなのアイドル國府田マリ子さん。彼女が95年から96年までに行ったコンサートツアーの模様が収録された、ファーストライブアルバムがいよいよ発売されるぞ。コンサートに行った人も、行けなかったファンも、待ちに待っていたタイトルだ。

■ボリューム満点の2枚組

収録されるのは全部で23曲。ボリューム満点の2枚組構成だ。マリ子さんが自ら作詞した11曲も含まれていて、コンサートツアーのタイトルになっている「終わらないアンコール」もばっちり収録されている。コンサートの興奮が自分の部屋でじっくり経験できちゃうなんて、とってもうれしい。

しかも、全ページオールカラーの豪華ブックレットも付いてくるぞ。

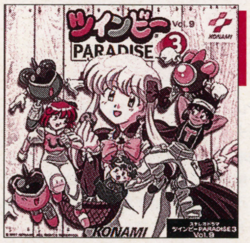
■初回特典はシングルCD

さらに、初回リリース分には、スペシャルシングルCDのおまけが付いてくる。國府田マリ子ファンは、絶対見逃せないアルバムだ。発売日の3月5日には、マリ子ファンはショップに駆け込もう。

今週のPick UP!

ツインビーPARADISE3 Vol.9

コナミレーベル



発売中
キングレコード
3000円（込）

文化放送系ラジオで放送中のステレオドラマ「ツインビーPARADISE3」のCD化第9弾がこれ。國府田マリ子さんのナビゲーショントークも、しっかり収録されているよ。

電脳戦隊ヴギィ'ズ★エンジェル音楽集　The Song for Songs

丹下桜、菊池志穂、久川綾ほか

発売中
NECアベニュー
2800円（込）

丹下桜、菊池志穂、久川綾、三石琴乃、井上喜久子の5人組ユニット「エンジェルス」が今まで歌ってきた曲のほか、新ユニット「ちぇりっしゅ♥もんきぃ」の曲などを収録。

王都妖奇譚～妖星～<後編>

光栄

発売中
ポリグラム
3000円（込）

若い女性に人気のコミック『王都妖奇譚』（岩崎陽子作・秋田書店）のドラマCDの後編。安倍晴明は禁断の呪法を使うべきかどうか悩んだ末、将之を蘇生させることを決意する…。

©ALTRON／矢上裕／メディアワークス／アミューズ／創通エージェンシー

PRESENT

好きなゲームのグッズは身につけたい

ライトスタッフグッズ／ライトスタッフ　キーホルダー／日本コンピュータシステム

木村明広のキャラデザインなどで人気のプレイステーション用アドベンチャーゲーム『アルナムの牙～獣族十二神徒伝説』(発売中・3980円)。その続編である『アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～』(価格・発売日未定)は、昼と夜という時間の概念を導入するなど、より面白くするために開発が進んでいる。

もうすぐ、主人公クスミダたちの活躍の全貌が明らかになるので、心待ちにしていてほしい。

■ひと足早くキャラに会える

そんなアルナムファンのために、ライトスタッフから『アルナムの翼』特製クリアファイルがプレゼントされるぞ。しかも『ブルーフォレスト物語～風の封印～』フォトアルバムと、プレイステーションメモリーカード用シールが付いたライトスタッフオリジナルシールの3点セットにして、3名にプレゼント。何が何でも欲しいよね。

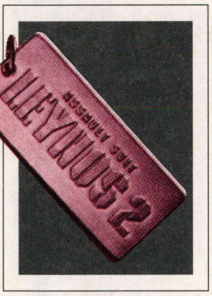
⬆役に立ちそうなものばかりをセットで

■セッティングが鍵を握る

メガドライブの名作の続編が、セガサターン用アクションシューティング『重装機兵レイノス2』(発売中・5900円)として復活! 前作に比べて、装備できる武器などが充実しており、さらに、各ミッションに合わせたセッティングが戦いの成否を決定するため、頭脳戦的な要素も盛り込まれている。

また、整備システムがより複雑になったことで、各ミッションでの戦いの激しさもアップしている。

この『レイノス2』のオリジナルキーホルダーを12名にプレゼント。



⬆メタリックがかっこいい

●プレゼント応募先

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望商品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。

※締め切りは3月7日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOK

上手に育てるためには勉強が必要

プリンセスメーカー　ゆめみる妖精　子育てファイル　発売中　1100円(込)　新紀元社

元妖精の女の子を、父親となって育てていくプレイステーション用育成シミュレーションゲーム『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』(発売中・5800円)。

もう何度もエンディングを迎えている人も多いことだろうけど、このゲームの面白さのひとつに、初期設定の血液型、星座、それに父親の職業の組み合わせで、女の子の性格や状態が変わってくることがあるよね。そのすべての変化を解説してくれるのがこの本だ。

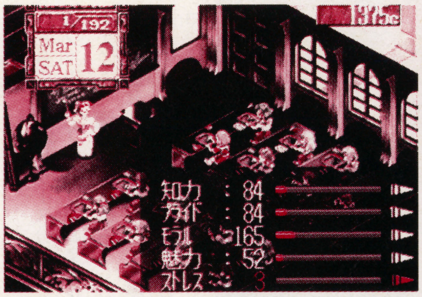
■プロフィールを熟読しよう

最初の部分では、父親と女の子のプロフィールをレクチャーする。さまざまな状況を乗り切るためのヒントが掲載されているぞ。

■シチュエーション別に構成

さらに「お勉強」「アルバイト」「父娘関係」「エンディング」の4大イベント別に詳細なデータも盛り込んでいる。

また、付録の「お勉強の能力値変化一覧表」「アルバイトの能力値変化一覧表」はとても役に立つぞ。



⬆思いのままに育てよう

今週の Pick UP!

電脳戦機バーチャロン　パイロットマニュアル　フォー　サターン

ファミ通責任編集

発売中
アスペクト
1500円(込)

業務用とセガサターン版の両方で人気の『電脳戦機バーチャロン』。そのセガサターン版を攻略するための究極の一冊だ。

基本となる格闘テクニックはもちろん、上手な地形の使い方や、操縦できる8つの機体ごとの戦術まで詳しく解説している。

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE公式ガイドブック

ティーツー出版

発売中
ティーツー出版
1300円(込)

豊富なキャラクタや技の数々がプロレスファンに好評の『ファイヤープロレスリングS』の公式ガイドブックがこれ。ゲームに登場する全14団体、160人のレスラーの攻撃・防御パラメータや、技の詳細データなどがすべて収録されている。

クロックタワー2必勝攻略法

ファイティングスタジオ

発売中
双葉社
1200円(込)

プレイステーションで人気沸騰中のアドベンチャーゲーム『クロックタワー2』の攻略本。シナリオの構成、分岐ポイントなどを解説し、各ストーリーの詳細なMAPやイベントも漏らさず掲載している。攻略ヒントになるビジュアル集も役に立つ。

©Sony Computer Entertainment／GAINAX／NINELIVES

Weekly Information

VIDEO

夏実&美幸、ビデオに出動します

逮捕しちゃうぞ① 発売中 4000円 バンダイビジュアル

今週のPick UP!

TBS系にて放送中の人気TVアニメ『逮捕しちゃうぞ』がビデオ化された。全6巻の発売を予定し、①巻は2話を収録する。なお②巻以降は各巻に4話ずつが収録される（②巻以降は定価6000円で発売予定）。これを手に入れれば、夏実&美幸の活躍が、いつでも楽しめるぞ。

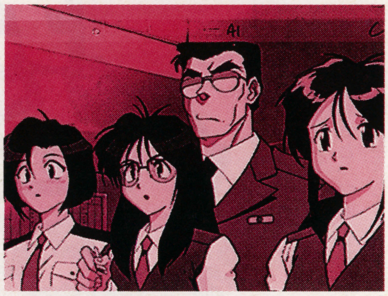
■ニューハーフ婦警登場！

今回発売される①巻には、TVシリーズの第5話と第6話が収録されている。TVシリーズの第1話～第4話はすでに発売中のOVAをTV放送したものなので、TVアニメのオリジナルシリーズが今回ビデオ化されるわけだ。①巻の注目は「美しきもの、汝の名は葵」（FILE.5）。

夏実と美幸が勤務する墨東署に、葵双葉巡査なる人物が転属してくるという。聞けば「容姿端麗、秀才、お金持ち」の3高らしい。転属の日、墨東署員の目の前に現れたのは、どう見ても女性。実は、葵巡査はニューハーフ婦警だった…。

■注目キャラがめじろ押し

①巻をはじめ、発売される各巻には、OVAには登場しない、原作コミックで人気のキャラクタが続々登場する。「原付おばさん」や、①巻で注目のニューハーフ婦警「葵ちゃん」など、ヒロイン婦警コンビの夏実&美幸を食っちゃいそうなキャラクタの活躍が楽しみだ。


⬆夏実と美幸の活躍がビデオで楽しめる

B'TX④

発売中
ポリグラム
5800円（込）

『聖闘士星矢』の原作者、車田正美が初めてメカものに挑戦した人気TVアニメのビデオ化第4弾が登場。かつて機械皇国伝説の聖騎士と呼ばれたカオスに徹底的に叩かれ、滝壺に落ちた鉄兵。救世主でなかったと嘆くカオスだったが、その前に再び鉄兵とエックスが現れ…。

ボイジャー①

発売中
東映ビデオ
8034円（込）

全米大ヒットのSFXアドベンチャーTVシリーズがビデオ化され、日本初上陸だ。実写+CGで、日本のアニメーションに匹敵する迫力やメカ描写を実現しており、宇宙空間のバトルは興奮の嵐だ。事故で亜空間に投げ出された3人の宇宙士官候補生が、手に汗握る冒険を繰り広げる。

デッドマン・ウォーキング

3月7日
アスミック
14800円

ひとりの死刑囚とカトリックのシスターの精神的交流を軸に、死刑執行に至るまでの期間、様々な立場の人間の心情を、あらゆる視点で描いた、心を揺さぶられる感動の作品。魂の奥底に問いかける衝撃的なテーマで、世界中から惜しみない賛辞を浴びた注目ムービーだ。

CINEMA

圧倒的な自然災害の恐怖!!

ダンテズ・ピーク 3月8日公開 UIP配給

監督・ロジャー・ドナルドソン、製作・ゲイル・アン・ハード、脚本・レスリー・ボーエン、出演・ピアース・ブロスナン、リンダ・ハミルトンほか

春休みに公開される『ダンテズ・ピーク』は、火山の大噴火が招く災害や、それにかかわる人間ドラマが描かれたパニック映画。総製作費が120億円という超大作で、パニック映画に欠かせないSFXには30億円もかけている。

■大破壊がノンストップで展開

そのSFXを担当したのは、「アポロ13」の発射シーンで映画ファンの度肝を抜いた、デジタル・ドメイン。「ターミネーター」や「エイリアン2」の監督・ジェームズ・キャメロン率いるSFX工房だ。火山噴火によるさまざまな災害を最新のSFX技術で再現。時速160キロで迫る火砕流や、溶岩が流れるシーンなど、最先端のCG技術が満載だ。

■パニックに打ち勝つ人間ドラマ

地質学者ハリー・ダルトンは、死火山ダンテズ・ピーク周辺の地震活動を調査しにやって来た。付近は高級リゾート地で、毎年多くの観光客でにぎわっている。調査するうちにハリーは、ダンテズ・ピークが噴火寸前であることをつきとめる。が、他の学者はそれを認めない。そこで市長を説得しに出かけるが…。

2月7日発売号読者アンケート当選者

●ナムコミュージアムVOL.5（PS）
千葉県／清水芳哲　神奈川県／工藤　新
和歌山県／辻本恭子　大阪府／加納万寿夫
兵庫県／井端康二

●海腹川背・旬（PS）
福島県／渡辺光栄　茨城県／野毛雅晃
東京都／細田竜明　神奈川県／森合　崇
大阪府　中元亮司

●首都高バトル'97（SS）
岩手県／大石啓明　宮城県／佐野元繁
千葉県／横島　喬　静岡県／海野雄祐
奈良県／堀川友之

●ふしぎの国のアンジェリーク（SS）
秋田県／佐藤晴美　東京都／会津枝美
岡山県／松家洋一　山口県／中尾健太郎
鹿児島県／町　和徳

●スーパーボンバーマン5（SFC）
新潟県／本間　旭　愛知県／遠山友和
広島県／兼政孝司　高知県／山崎早苗
福岡県／古川美咲

●タイトーバラエティーパック（GB）
宮城県／白戸智昭　新潟県／金泉　優
埼玉県／金子雄三　兵庫県／中田　薫
大分県／柚野友志

●担当者紹介●

マモー：そろそろサッカーのワールドカップ1次予選も始まるし、プロ野球のオープン戦も始まるし、いい季節になってきたなあ。あとは早く暖かくなれば。

影ロー：なんか最近、「名前なんて読むんじゃ」という質問がまた増えてきました。これは「かげろう」と発音するですよ。この名の由来は…なんだっけ??

ポン助：地元のゲーセンに『ロストワールド』が復活してた。大感動。だがボタンは死んでいた…。

ああ、来ちゃったよ、花粉さんが。薬飲みすぎても、副作用がコワイとかいう話もあるし、鼻詰めたろか

FMW投稿バトルロイヤル

ファミマガウィークリー

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

ポン助「最近、どうです？」
影ロー「どうですって、なにが？」
ポ「だから、どうです？」
影「そんな、おっさんじゃないんですから、抽象的なあいさつじゃわかんねっす」
ポ「また、そんなカタいことといって。どうです？」
影「だからなにが!?」
ポ「なにがて、って。あのね、最近どうもゲームをしてないんですわ」
影「あぁ、なるほど。そういわれれば、まあそうっすね」
ポ「影さんは異常に忙しいということもあるんだろうけど、比較的時間のあるワシも、もうゲームあんまりしていないんですわ」
影「『FFⅦ』はどうしたんすか？」
ポ「うーん。なんか熱、冷めちゃって。エンディングまでいってないんだけどもねぇ…」
影「花粉症とか関係あるんすかね」
ポ「いや、なんだか歳を取ってくると、集中力もなくなってきてね、ゴホゴホ。ゲームということでもなくなってくるのかのう、ゴホゴホ」
マモー「何をおとっつぁんおかゆが出来たわよ的な芸をしてるんだよ」
影（シ、シャボン玉ホリデーのギャグの引用か…。古すぎてみんなわかんないんじゃ。いいのか？）
マ「まあ、そのときどきで熱中するものが変わるということはあるものだ。自分が買う雑誌にも、変化があるだろう？ ある時期、無茶苦茶気に入って読んでても、たいてい1年とか2年とかすると、そうでもなくなってくるものだ。家の本棚とか見てて、専門誌が並んでても、1、2年とかで途切れてるのが多いんじゃないか？」
ポ「まあ、そんな感じもありますけどねー。買う雑誌は、3年でも4年でも買ってるけども。で、何？ マモーさん、ワシのゲームの興味が変わってきているとな？」
マ「なんちゅう口の利き方じゃ。人の興味は、変化していくものだからな。『FF』的なRPGには、もう慣れ過ぎてるのかもしれんぞ」

今週の喜怒哀楽 1点

ゲームボーイポケットがポケットに入らないので暴れた。（兵庫県／ティガ）影「ボクも通勤途中、『マンホール』の記録更新寸前、ってとこで他人にぶつかられたせいで死んじゃって、ぶちきれかけました。ちきしょー」マ「そりゃオマエの精神修養が足らんのだ」ポ「あんたがいうか?」マ「んだと!? そんなに日本海溝に沈みてえのか!?」影「…『オクトパス』でもやってよっと」

フリーなトーク 2点

マ「さあ、何でもぶつけてもらおう。我々と読者に」

たまごっちが欲しいのですが、なかなか手に入りません。ちなみにうちの学校の原田先生は「原田っち」というあだ名です。
（埼玉県／迎夢王）

マ「たまごっちは勢いが衰えないねー。まだ品薄状態で、大変みたいだなあ」
ポ「どこからのルートか知らないけれど、1個2万円とか1万5千円とかで売ってるところがあるらしいですよ」
影「ひどいなあ、そんなの」
ポ「でも、それでも買う人がいるから、そういう商売してるんだと思うよ。そういうので買っちゃあいけないでしょ、やはり。ゲームとかおもちゃって、そういうものじゃあないと思う。なんか4月には、大量に市場に出てくるということらしいし。待てばいいじゃん、な。（でも、欲しいなあ…。5千円くらいなら出してもいいかも…）」
マ「何か、ブツブツいってないか、おい、ポン助」
ポ「いえ、別に。でもね、『っち』を語尾に付けてあだ名っていうのは安直だと思うんですけど。だって、『っち』って誰にでも付くでしょ？ 田中っちでも、鈴木っちでも」
影「伊集院っちとはいわないっす」
マ「ひらがな3文字の名字なら、なんでも付くということか」

友人の結婚式で、お嫁さんがとってもかわいかったので、思わずもったいないといったら、新郎の親族の前だった。
（兵庫県／ティガ）

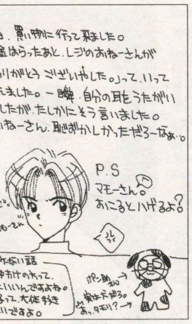
ポ「そんなのよくあるっしょ。マモーさんの悪口いえば、近所にいたりして。マモーさんのバカとか」
マ「今、目の前にいるのは誰や！」

➡（大阪府／七瀬優羽）こちらこそ、よろしくお願いしますね（影ロー）

ポ「そんな、パジャマ着てお願いとかされちゃったら、しょうがないでしょう、やはり。どうぞ」
マ「わけわからんこと、いうな」

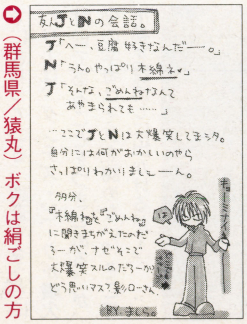
東京は強い風が吹いたとき、苦労することはないんでしょうねぇ。こっちは周りにけっこう畑があるために、風が吹くと土が舞い上がり、外を歩くと目、耳、鼻、口に土が入ってくるし、家の中にもドア、窓を閉め切っても、入ってきて大変なんですよ。東京で暮らしたいなぁー。
（埼玉県／名探偵！）

マ「東京で暮らしたいって、東京ってそんないいところか？」
ポ「欲望の街だからなあ」
マ「また、わけのわからんことを」
ポ「そんな、なんでもかんでも東京じゃなくてもいいんじゃないのかなあ？ ワシも地方出身の労働者だけど、東京都って働くところではあるけど、住むにはシンドイところでしょ。明確な目標がないと、進路を見失う街だしねえ。仕事さえあれば地方に住みたいですわ」
マ「じゃあ、オマエ、クビをきってやるから、地方でも無人島でも、どこでもいけ」



➡（鳥取県／くろぶち）センター分けなら、誰でもいいんかいな？（ポン助）

ポ「あのね、ひと言いっておきますが、ハゲるっていう者が、ハゲるからね。気をつけてね」
マ「まあ、広い世の中だから、そういう人もいるだろ」
影「でも、ございやしたとか、いいますかね？」
ポ「レジのおねーさんって、よく見たら外国人だったりして。そんで、身の回りの人に、ございやしたっていうんだよって、教えられたのかもしれませんですね」
影「でも、ここのポン助さんのイラスト、似てるっすね」
マ「おう、似てる似てる」
ポ「そういえば似てるなあ」
マ「おい、同意するなよ。オチがないじゃないかよ、バカ」
ポ「オチがなくって、落着かないってか（ボクッ）、あ痛て」
影（ちょっと笑ってしまった…）



➡（群馬県／猿丸）ボクは絹ごしの方が、ってなんか違ったか？（影ロー）

影「ご指名っすか？ そうですね、人間、笑いはツボにハマるとハマるので、この人は、直球がどまんなかに決まったんだと思うっす。内容より、タイミングで笑っちゃったんじゃないでしょうか？」
マ「まあ、せんだみつおとか、和田勉とかのギャグでも、笑う人は笑うからな。しょうがないだろう」
ポ（せんだみつおとか、今の人は引用しないぜー）
影「いいじゃないすか、笑ってるほうが。箸が転んでもおかしい年ごろっていうのもあるっすから」
ポ（おいおい、影さんまで引用古いぜー。今日は古物特集かい）

お悩み相談室 1点

ウチのプレイステーションは場面が切り替わったりするときによく止まってしまいます。仕方ないのでリセットを押して初めからやり直してるんだけど、どうすれば止まらなくなるのでしょうか？（神奈川県／大野愛）ポ「熱に弱いっていうよね」影「編集部では本体を逆さにひっくりかえしたり、縦にしたりしてます。おすすめはしませんが」マ「本体立ててるとき、肘ぶつけてひっくりかえすなんてアホなことしないようにな」影「あぅ」

ひと言フリートーク 1点

私立高校の面接で、部屋に入るときおもいっきりこけたうえに、校長先生の名前を間違え、そのうえ先生が（面接の）話しているときに、「くしゃみ」をしてしまった私。やっぱり落とされるか!?（兵庫県／火射娜唯）影「強烈なインパクトを与えることに成功したじゃないすか。目立てば勝ちだ！」マ「違うような気もするが。ま、先生の前で屁こくよりはましだと思うよ」ポ「そんな豪傑がいるの？」影「あぅ。すかしっぺだったから多分ばれてなかったと思うっす」

突撃潜入舞台裏 2点

マ「ゲームのキャラクタとかに成りきって何かひと言、というコーナーなのであるが…」
影「ほとんど来てないんですけど、どうしますか？」
ポ「こうしよう」

歌手デビューした藤崎詩織。彼女に話題性があった理由は？
(1)初のバーチャアイドル
(2)初のバーチャファイター
(3)初のバーチャンアイシテル
（広島県／レッドパール）

マ「おい、なんでお笑い三択になってるんだよ。おい、こら」

バカルディがCFのキャラクタである、家電量販店はどこでしょう？
(1)ヤマダ電器
(2)山田うどん
(3)山田花子
（東京都／ちー介のママ）

マ「だから、なんで三択なんだよ、おいコラ」

女子高生の間で今も人気がある、シールになっている小さな写真を撮るシステムの略称は？
(1)プリクラ
(2)テレクラ
(3)浪花のヤング主婦代表、上沼恵美子さん
（東京都／さしみ）

マ「おい！」
ポ「まあ、固いこといわずに。いいじゃないですか。たまには」
影「潜入舞台裏って、地味になっちゃってますから」
マ「だからって、なぁ」

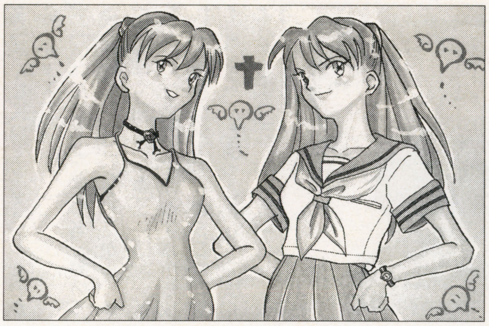
拝啓○○様 1点

➡（愛知県／浦本浩司）こんなことゲーム中にいわれたら、泣くね（ポン助）

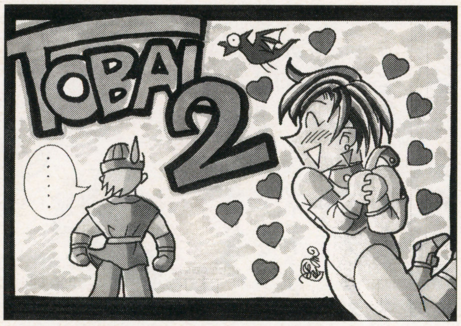
2／21号の迎夢王くんへ。君が見たのは百足、つまりムカデではないでしょーか？ さされるとひどく腫れることがあるので、気をつけてね。P.S.わー、描いてて気持ち悪くなった。ムカデだけに胸が『ムカムカ』…なんちて。（神奈川県／上海りるりる）ポ「てなわけで、『謎の節足動物の正体はムカデだった説』が出ました」影「イラスト付きですか。ムカデが『向かって』きたら嫌っすね。なんちて」

フリーイラスト 3点

マ「イラストは、やはり一番投稿が多いわけだな」
影「イラストのコーナーだけは、いつも投稿ハガキ管理箱がいっぱいになってるっすね」
ポ「絵の好きな人がたくさんいて、ゲーム好きな人との結びの部分も大きい。で、イラスト描いてみても、発表する場所がない。こういう雑誌のページで紹介してもらえば、みんな見てくれるし、自分の作品が載れば、やっぱりうれしい…ということですかね」
マ「何をひとりで分析して、悦に入ってるんじゃ、バカ」
ポ（バカっていうヤツがバカじゃ）
影「今回は、横位置のイラストを多めに採用させていただきました。とはいえ、別に深い意味はないっす」
マ「何じゃそりゃ」
ポ「イラストのコーナーにしては、文章のスペースが、中途半端に多いですよね」
マ「しょうがないだろうが。ハガキの配置と数の関係で、このくらいになってしまってもいいだろうが」
影「と、だべってると、最後までできましたね」
マ「そういうこと」

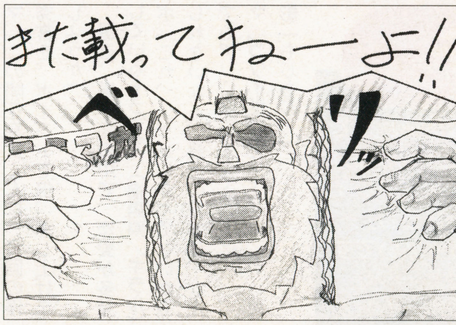


➡（栃木県／服部たかし）セーラー服とはこらまた新鮮ですなぁ（影ロー）



➡（香川県／田阪雅充）そんなにうれしいのかぁ？ まあいいけど（ポン助）

➡（鳥取県／くろぶち）これ面白いよね。技の数を増やしてほしい（影ロー）



➡（福島県／キラル）はぅ、破らないでくれー。載せたげるから（影ロー）

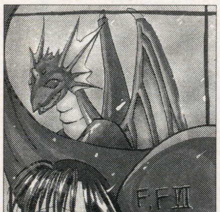
➡（大阪府／七瀬優羽）頭に耳を付けられちゃったりすると、弱っちゃいますなー。猫耳みたいなのっていいよね（ポン助）

➡（香川県／田阪雅充）ボツハガキもとりあえず保管してあります（影ロー）

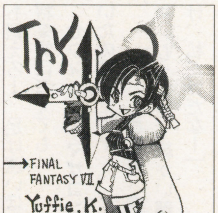
➡（愛知県／中村オセロ）タテでもヨコでも使える徳用イラスト？（ポン助）

➡（大阪府／みゆきのお母さん）相変わらずみゆきのお母さんは、仕上げがキレイですねえ。いやもうほんとに（ポン助）

➡（東京都／まじかるず）よく描けています。ノッポさんがいいな（ポン助）



➡（愛知県／中村オセロ）おお、オセロくん、もう一点採用だぞ（マモー）



➡（福島県／シーマ）前評判どおり、面白かったか？ よかったな（マモー）

ダジャレでポン 1点

影「ちーす。影どぇーす。寝てません。今は土曜の深夜です。ていうか日が変わって日曜です。こんなのは『にちよう茶飯事』です。あ、つまんないっすか。すいません」シドのロケット操縦指導。（千葉県／陽＆父）クラウドが素人のはずがないっ！ だって名前が玄人（くろうと）じゃないかっ！in初心者の館（神奈川県／凌駕黎）メテオ使うのやめてお!!（大阪府／ユーリ）影「また『FFVII』特集でまとめてみました。手抜きちゃうで」

今週の蜘蛛の糸 1点

めちゃ痛いシリーズ。1：タンスのカドに小指ぶつける。2：階段にすねをぶつける。3：風呂場の蛇口に背中をぶつける。4：ドアに小指をはさむ。その他募集中！（東京都／マッシュ）影「はーい。いろいろ考えましたー。1：原稿の入ったフロッピーを印刷所に入れ忘れる。2：携帯電話の電池が切れてるのに気づかず、「なんのための携帯だ！」と怒られる。3：メモリーカードをなくす。4：ビデオの予約を失敗している。ヒャッホー！　こいつぁめちゃ痛いぜ！（涙）」

ブラボー！ ブラザー!! 2点

マ「何でもいいですから、一発ネタをご紹介」

久しぶりに野グソをしたら、ちょっとエッチな気分になった。

（兵庫県／ティガ）

ポ「これ、なんだかわかるなあ。日常からの逸脱が、新しい快感を得る素材となるわけですな！　あっはっはっはっは」

マ「オマエ、誰じゃ？」

ポ「いろんなところでしてね」

マ「黙れ！」

新しいノートの1ページ目に消しゴムをかけたとき、グシャというにぶい音がしたとき…私は5分くらい真っ白になる…。

（福島県／ゆきちゃん）

影「これもなんかわかるっす」

（東京都／小餅隆介）結構、シュールな映像になってますねえ（ポン助）

ポ「ポストンの攻撃かあ。でも平成10年までは、現状の名前のないヤツが現役なんでしょ？」

影「かわいい顔して、こんなことするなんて…」

ポ「するなんて？」

影「すごいっす」

ポ「なんじゃそりゃ。でも、犯罪はやめろよな」

某店で、『サムライスピリッツ』がサムライスピッツになっていて、想像してしまった。

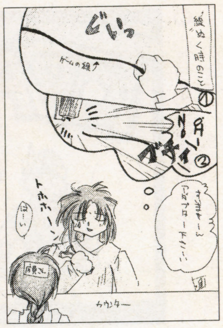
（神奈川県／凌駕黎）

マ「ウララ、宇宙のってか？」

ポ「春うらら」

影「古いっす」

ポ「古いと、何故わかるのじゃ！」



（兵庫県／火射娜唯）アダプターもかわいそうだし、気をつけれ（マモー）

マ「これ、ありがちなんだけど、どうしてもやっちゃうんだよなー。人間、めんどうくさいのイヤで。2メートル動くだけなのにねえ」

ポ「アッシは、パソコンのプリンタケーブルを抜こう抜こうとして、ネジ止めしてるの知らずに、無理矢理に抜いたら、パソコンのボードが抜けちゃって、大損しましたわ。はっはっは」

マ「そんな笑ってる場合だったのかよ、オマエ」

ポ「いいんですよ。その当時働いてた、会社のパソコンでしたから、はっはっはっは。あーあ」

影「みんな、めんどうくさいかもしれないけど、ショートするのもコワイし、ちゃんと根っこをもって抜くようにしよう」

（神奈川県／上海りるりる）おお、このシルエットそのものじゃ（マモー）

（大阪府／霜月みぜる）みんな笑ってるけど、目は笑ってないな（ポン助）

ホラふき三太夫 2点

マ「みんなが笑うような、ホラを吹いてもらおうかな」

この前、床屋で「パンチョみたいな髪型にしてくれ」と頼んだら、「私の技術では無理です」といわれてしまった。

（愛知県／開花宣言）

マ「これは、ちょっと笑ってしまったなあ」

ポ「あと、航空機関係の事件のときたまに出てくる評論家の先生で。ベレー帽みたいになってる人、いたでしょ？　あれも、無理っぽいですわねえ」

マ「この開花宣言くんに、今回の優秀賞を。ポイントを倍、差し上げましょうか」

最近、男子高の中で、恋愛が多発しているそうです。（福島県／キラル）

ポ「これ、シャレになってないかもしれないなあ。最近の日本は、なんでもアリになってきてますし」

マ「コワイ世の中じゃ」

影「もじもじ…」

ポ（ん、影ローさんの反応がおかしい…？）

家が白アリに破壊されちょる！ウヒョー。（埼玉県／名探偵！）

マ「おい、大丈夫か？」

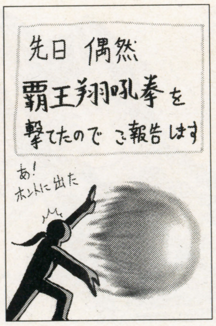
ボクの恋人は華原朋美さんです。……ポッ……。（大阪府／霜月みぜる）

ポ「いいですよ、華原朋美の恋人でも。ワシは全然。人気あるですか？彼女って？」

影「あるっすよ。チャート上位のほうじゃないですか、いつも」

ポ「ああ、そう。でも華原に良く似てる女子、いっぱい見るぜ、街で」

影「ボクは池袋のゲーセンで、小室見たことあります。マジで」



（香川県／田阪雅充）この前、口からエクトプラズムが出たぞ（ポン助）

それって俺だけ？ 2点

マ「こんなことするの、考えるのは私だけ？　というネタを」

女同士でポッキーを食べると、虚しい気分になるのは私だけ？

（兵庫県／ティガ）

影「じゃあですね、ボ、ボ、ボクと…っす」

マ「なに赤面してるんじゃ」

マラソン大会のとき、友だちに一緒に走ろうぜといわれて、最終的に裏切られたのはオレだけじゃないはず。

（埼玉県／迎夢王）

ポ「TVゲームだけじゃなくて、体も鍛えろよ。足は速いほうがいいぞ、将来的に考えても」

セフィロスがマザコンっぽくて泣いたのは私だけ？

（兵庫県／宇無月みゅー）

マ「むっちゃ、細かい部分のオレだけ、私だけだなー」

影「でも、ボクもそんな感じしましたけどね」

マ「さすがだな（？）、影ロー」

投稿のオキテ

マ「『FFⅦ』発売から約1ヵ月。クリアしましたー、って人のハガキをよくもらうんだが、ストーリーの重要な部分に触れてあるものは、ちょっと採用しづらい。まだプレイしてない人の楽しみを奪っちゃうかもしれないからね」

影「こういうのは『FF』だけに限ったことじゃないですけどね。ちょっと気をつけてみてくださいませ」

ポ「さて、投稿ハガキには、住所、氏名、ペンネーム（あれば）、電話番号を必ず明記してくださいね」

現在の順位

1位	霜月みぜる	39P	10位	名探偵	22P
2位	開花宣言	29P	12位	大野愛	21P
2位	きさらぎ浅葱	29P	12位	みゆきのお母さん	21P
2位	上海りるりる	29P	14位	アール・グレイ	20P
5位	田阪雅充	28P	14位	みん	20P
5位	プチワラ	28P	16位	MD	19P
7位	レッドパール	27P	17位	陽&父	16P
8位	くろぶち	25P	17位	凌駕黎	16P
9位	大野、十四の悲劇	23P	19位	蒼月ひかる	14P
10位	ティガ	22P	20位	藤原まいむ	13P

霜月さんがバビューンってな擬音が聞こえてきそうな勢いで突っ走ってます。それを追う2位以下の集団が混戦模様。今週は田阪くんが躍進しましたね。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

編集部日記

去る2月14日、影ローは一日中取材に出ていて、編集部に顔を出すことがありませんでした。翌15日、彼の机の上にあったのは未整理のハガキの山と、いくばくかの（影ロー個人宛ての。グレート感謝っす）チョコ、それに、おそらくチョコが入っていたであろうと思われる空箱が（3人宛ての物、らしい）数箱。その中には「ごちそうさま♡」と書かれた紙切れが。こういうとき、どういう顔をしたらいいかわからないよ。笑えばいいのか？（涙）

郵便はがき

50円

切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱
ファミマガWeekly
読者ゲーム評＆リサーチ係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

電話番号 (　　　)

〔キリトリ線〕

(キリトリ線)

第6回

極限攻略

ULTIMATE ATTACK!!

一気にDISC2へ!! すべての謎は収束へと向かう

『FFVII』も、ソフトが発売されてから約1ヵ月。今回で6回を数える本誌の連続攻略もいよいよDISC2に突入だ。これでやっと一区切りか!?

RPG ファイナルファンタジーVII
スクウェア
PS 発売中 6800円
メモリーカード対応（1～15ブロック）
CD3枚組

今回の攻略進行チャート

1. ゴールドソーサー
   ・キーストーンを入手する
2. 樹海の神殿
   ・黒マテリアを入手する
3. レッドドラゴン戦
4. デモンズゲイト戦
5. ボーンビレッジ
   ・ルナ・ハープを入手する
6. 眠りの森～サンゴの谷
   ・通過する
7. 忘らるる都
   ・エアリスと会う
8. ジェノバ：LIFE戦
9. サンゴの谷洞窟
   ・通過する
10. アイシクルロッジ
    ・スノーボードと地図を入手
11. 大氷河
    ・通過する
12. ガイアの絶壁
    ・通過する
13. ツインヘッド戦
14. 北の大風穴
    ・通過する
15. ジェノバ：DEATH戦
    ・セフィロスと会う

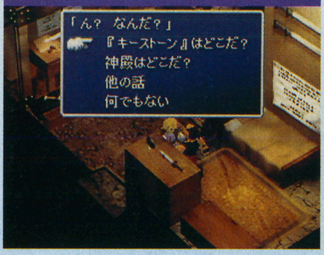
©スクウェア　イメージイラスト／天野喜孝　キャラクタイラスト／野村哲也

ウッドエリアの奥深く 樹海の神殿で奴が待つ!!

ロケット村でタイニー・ブロンコを手に入れたら、次に向かうことになるのはウッドエリアにある樹海（古代種）の神殿。ルーファウスも言っていたように、セフィロスの目指している目的地がここなのだ。

ところが、いざ行ってみても神殿入口の扉は閉ざされている。どこかにカギがあるらしいのだが？

ゴンガガ南東の家でヒントが



神殿についての詳しい情報が得られる

1 キーストーンを求めゴールドソーサーへ

樹海の神殿に入るために必要な「キーストーン」は、ゴールドソーサーの館長ディオが持っている。館内のアトラクション、バトルスクェアの奥にある展示場へ行き、彼と交渉して借り受けよう。

飾られているキーストーンを調べるとディオ登場。闘技大会に出場する羽目に

大会で負けてもキーストーンは借りられるので、心配するな

楽しい深夜のデートも束の間…

キーストーン入手後、ゴールドソーサーに一泊することになる。仲良くしていた女のコからデートに誘われていいムードになるのだが

2 黒マテリアが眠り古代種の住む神殿

ロケット村からタイニー・ブロンコに乗って大きく北回りに東に進むと樹海の神殿に到着。神殿内ではセフィロスの求める黒マテリアを探すことになる。

位置的にはゴンガガのすぐ東にあるんだけど、タイニー・ブロンコが浅瀬しか渡れないのでだいぶ遠く感じる

セフィロスの手にかかって彼も重傷を負ってしまった

内部では休息もOK

回復アイテムの補充もOKだ

●時計の間の脱出法

神殿内部では、時計のような構造になっている部屋が存在する。ここの抜けかたに関しては、左にまとめたので参照してほしい。

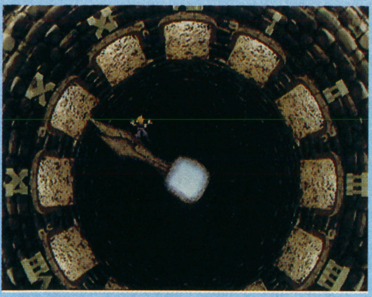
針を進ませるコツ

時計の間では、2種類の方法で針を進めることができる。

まず自分で進める場合だが、これはルーレット形式。ほとんど運任せだが、目押しも可能。

番人に頼めば、任意に針を動かすことも可能（詳細は右）。

進ませる	少しだけ→1マス
	そこそこ→7マス
	たっぷり→17マス
戻す	少しだけ→2マス
	そこそこ→10マス
	たっぷり→20マス



秒針に乗ると下に落とされて…

●精神体を捕まえろ!!

最深部へ行くには、穴から穴へ移動する古代種の精神体を捕まえて扉を開かせねばならない。

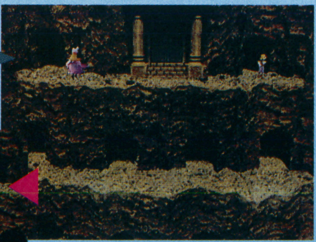
P65のマップ上に穴と穴のつながりを掲載しておいたので、うまく行き先に先回りしよう。

アイテムも忘れずに

精神体を捕まえるのにやっきになっていると見落としがちなこの宝箱。中にはティファ用の武器が入ってます

一度捕まえてから話しかけると、回復やセーブができるようになる。ボス戦が続くので便利だ

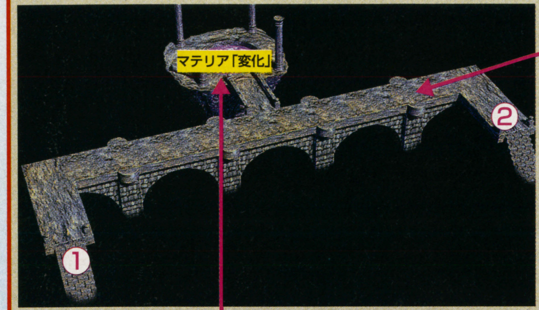
パターンを読んで先回り!!



移動先さえわかっていれば捕まえるのは簡単。左端から階下へと降りられるのも忘れずに

FINAL FANTASYⅦ DISK1終了〜DISK2冒頭までを完全フォロー!!

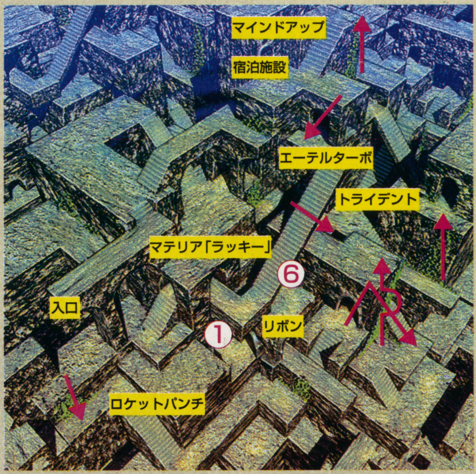
樹海の神殿　宿泊費：無料



転がってくる岩をよけるには

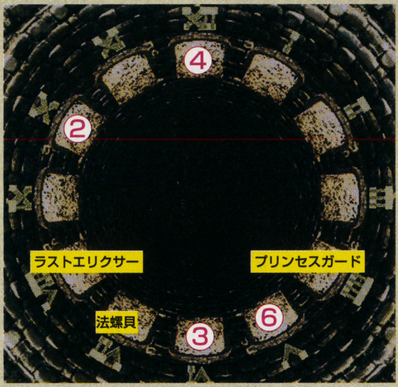
画面奥から転がってくるC字型の岩(?)は、その切れ目の部分に入り込むことによって押し潰されずにすむ。×ボタンを押しながらのダッシュで素早く移動しよう

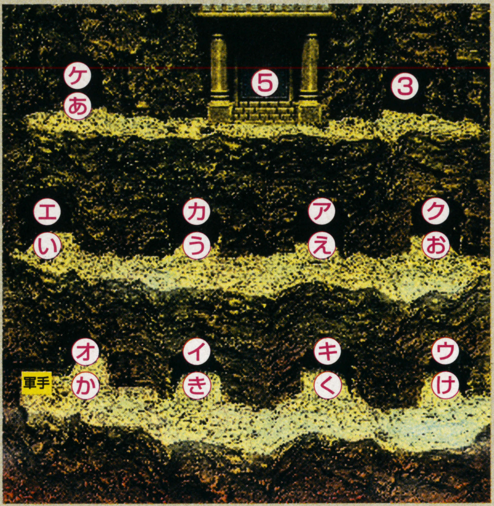
➡押し潰されてもダメージは受けないけれどね

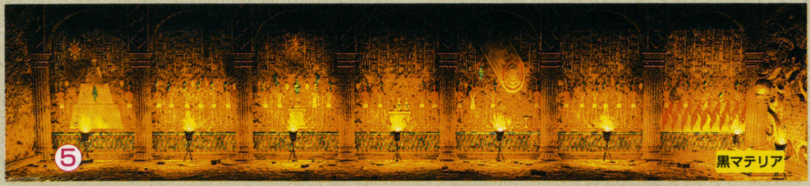


「変化」の使いかた

倒した敵をアイテムへと変えることができるマテリア。ただ、攻撃力はかなり低い







3 神殿最深部でセフィロスと遭遇

神殿最深部に到着すると、セフィロスが登場。だが、ここで対戦することになるのは彼ではなく彼が呼び出すレッドドラゴン。

レッドドラゴンは見た目通り火属性のモンスター（弱点はないのだが）。「炎」＋「属性」を防具に付けて、特殊攻撃を防御しよう。

⬆レッドドラゴンを倒したら奥にある祭壇を調べよう

BOSS

レッドドラゴン

HP：6800	特殊攻撃 レッドドラゴンブレス
弱点：なし	

⬆突如としてセフィロスが登場。そんな、思い通りにさせるかってんだ

4 時計の間から神殿を脱出!!

レッドドラゴンを倒すと、時計の間が丁度6時を指し、出口への扉が開く。と、その前に出口を守るデモンズゲイトとの対戦だ。

デモンズゲイトは多少攻撃力が高いだけでこれといって特殊な攻撃をしかけてくることはない。HPは800を保つように戦おう。

⬇せっかく取ったのにセフィロスの手に

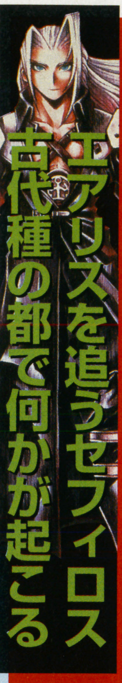
⬆黒マテリアを取るためにケット・シーが犠牲に。…人形とはいえさみしいよね

BOSS

デモンズゲイト

HP：10000	特殊攻撃 デモンズクラッシュ
弱点：なし	

※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表しています。また、マップの中のひらがなの穴に入るとカタカナの穴から出てきます。



エアリスを追うセフィロス 古代種の都で何かが起こる

苦労して手に入れた黒マテリアだが、クラウド本人の手によってセフィロスへと渡されてしまう。やはり彼らの間にはただならぬ過去の因縁があるようなのだが、このままでセフィロスを倒すことなどできるのだろうか？

そして、古代種であるエアリスはセフィロスを止めるために単身動き出す。2人の古代種の末裔、はたして勝利するのは!?

⇧ゴンガガ村でクラウドは目覚めた。かな～り自己嫌悪ぎみです

5 ルナ・ハープを発掘せよ!!

ゴンガガ村からタイニー・ブロンコに乗って東回りに北へ進むと見えてくるのがこの村。ミッドガル北西の離れ小島が目印だ。

ここでは、眠りの森へ入っていったエアリスを追うべく、ルナ・ハープを発掘することになる。なお、防具は良い物が揃っているので買い揃えておこう。

⇧頼めばルナ・ハープ以外のものも発掘できる。掘り出し物があるかも？

エアリスが危ない!!

⇦⇧村内はセフィロスとエアリスの話題でもちきり。急がないとセフィロスの魔の手が…!!

ボーンビレッジ

宿泊費：100ギル

アイテム屋	
品名	価格
ダイアバングル	3200
ルーンの腕輪	3700
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

POINT 正しい発掘のしかた

眠りの森に入ることができるようになるルナ・ハープはボーンビレッジ地中に埋まっている。

発掘は、基本的に「発掘員を派遣→調査結果から見当をつけて地面を掘る」の流れとなっている。注意すべきポイントは発掘員の派遣で、狭い範囲にまとめて配置して見当を付けやすくするのが鉄則。

⇧まずはアイテム屋に話しかけて発掘を頼む。ルナ・ハープは比較的発掘しやすい

⇧続いて発掘員を派遣。1人100ギル必要で、最大5人までOK。まぁ、雇えるだけ雇おう

⇧配置が終わったら、発掘員たちの向きをチェック。視線が交わる場所に何かがある!?

⇧後は、果報を寝て待つ。アイテム屋の横の宝箱に何か入っているかも

6 エアリスを追って眠りの森の中へ

ルナ・ハープが発掘できたらいよいよ眠りの森へ突入する。

眠りの森自体は一本道なので迷うことはないだろう。2画面ほど進めばサンゴの谷へ出るはずだ。

サンゴの谷に着いても、結局は一本道。背景と同化して少々見づらい階段に注意すれば問題なく抜けることができる。

⇧この手の防御系アクセサリは絶対捨てたりしないこと

次のボス戦で重要

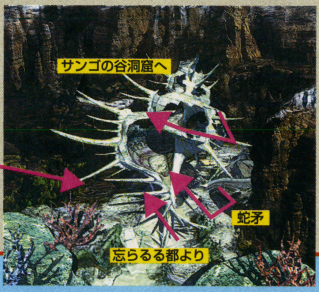
POINT 召還獣を拾え

眠りの森左右の画面端を注意深く見ていると、高速で移動する赤い物体を発見できるはずだ。

これが、お目当ての召喚マテリア「クジャタ」。複数の属性を持つマテリアで、攻撃はもとより「属性」と一緒に武器・防具に付けても効果の高い優秀なマテリアなのだ。必ず拾っておこう。

⇧⇦使い方によってはバハムートよりも役立つ召喚獣となることうけあい

サンゴの谷



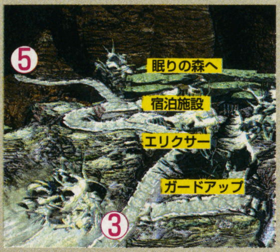
トゲを伝って上る

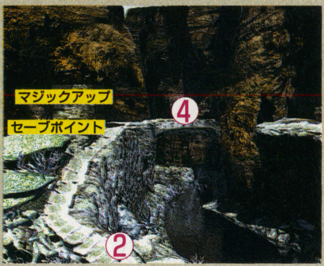
ここではこの巻き貝のような物体のトゲ（？）を伝って上へ上へと進んで

FINAL FANTASY VII DISK1終了～DISK2冒頭までを完全フォロー！

忘らるる都

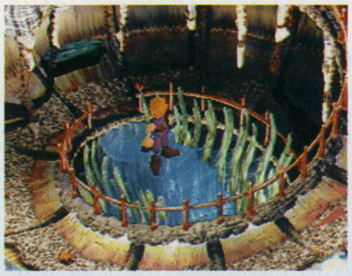
宿泊費：無料





7 セフィロスの凶刃にエアリス倒れる

忘らるる都へ着いたら、まずは都右手にある宿泊施設で一休み。その後、都中央にある貝のような家の地下へと入っていこう。地下にはエアリスがおり、クラウドが近づくとイベント発生。頭上から登場したセフィロスが…!!



⇧一度休まないと地下へ降りることはできない。はやる心を押さえつつ休もう

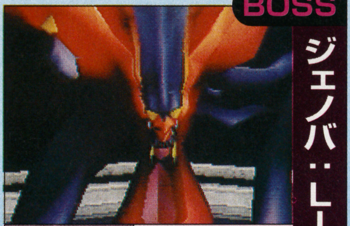
セフィロス許すまじ!!

⇦⇧セフィロスに操られ、エアリスを斬ろうとするクラウド。何とか呪縛からは逃れたが…

8 エアリスの弔い合戦 ジェノバを討ち取れ

セフィロスとの一悶着が終わると、奴の呼び出したボス、ジェノバ：LIFEとの戦闘になる。ジェノバ～の攻撃力は高いが、いずれも水or冷気属性の攻撃なので、マテリアやアクセサリを使って被害を抑えよう。

BOSS ジェノバ：LIFE



HP：10000	特殊攻撃 青い光 リフレク ブルーフレーム アクアブレス
弱点：土	

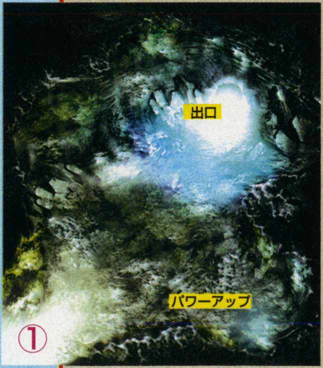
9 セフィロスが消えたサンゴの谷洞窟へ

ジェノバ：LIFEを倒すと、忘らるる都右手奥にある出口を使ってサンゴの谷へと抜けられる。谷に出るとすぐに洞窟へ入る。岩壁をよじ登って進んでいこう。

⇩岩と岩の切れ目をよじ登る。すぐそばにある宝箱でも結構遠回りをしないと取れない

⇧よじ登っていると、時折どちらへ進むかの選択肢がある。…やり直しはいつでもできるけど

サンゴの谷洞窟



こんなところにマテリアが

マップ左下には、背景に溶け込むようにして「マジカル」のマテリアが落ちている

POINT アイテムを盗め

サンゴの谷洞窟内部に出現するアクロフィーズというモンスターからは、水の指輪を盗める。すでに1つ手に入れていると思うが、これは水属性の攻撃を吸収してしまうというスグレモノ。出来れば2つ盗んでおきたい。

「水の指輪」を盗んで「大津波」で回復！

⇧オイシそうに聞こえるけど、相手も回復しちゃうんだよね

※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表します

DISC2最初の難関!! 複雑につながる大氷河を抜けろ

ジェノバ・LIFEを倒した時点でDISC1は終了。エアリスが倒れ、物語も一つの区切りをやっと終えたと言って良いだろう。だが、セフィロスを追うクラウドの旅はまだまだ終わらない。いや、セフィロスを追うべき理由が1つ増えたとも言える。

これから向かうのは、雪山を越えた先にある大クレーター。そこがセフィロスの最終目的地なのだ。

⇧サンゴの谷洞窟を抜けるとそこは銀世界。雪の上に足跡が残って…て、.そんな場合か？

10 大氷河へと通じる雪に覆われた村

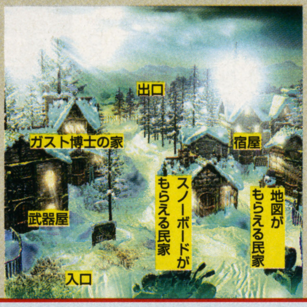
サンゴの谷洞窟の出口からしばらく西へ歩いていくと、連なる雪山の麓に小さな村が見えてくる。

アイシクルロッジは規模も小さく、大した情報もない言ってみれば通過するだけの村。一通り買い物を済ませたらすぐに出発だ。

●ガスト博士の家にて

以前、神羅ビル内の図書館や回想シーンなどで何度かその名を耳に（目に？）したであろうガスト・ファレミス（余談だが、姓と名を入れ替えると…？）博士。彼の家がこの村には存在しており、その中ではまだ彼が生きていた頃の映像を見ることができる。

アイシクルロッジ　宿泊費：200ギル



武器屋	
品名	価格
オーガニクス	12000
ドラゴンクロー	10000
マイクロレーザー	12000
アダマンクリップ	11000
ホークアイ	12000
レッドメガホン	11000
ポールアックス	13000
ライアット	12000
テント	500
ハイポーション	300

⇦⇧映像として残るガスト博士とその妻イファルナの姿。アレ？　イファルナってどこかで聞いたような…

⇧出口を出たらスノボーの始まりだ!!

●村を出るまでの手順

村の奥にある出口を出ればそこはクレーターへと通じる大氷河。ところが、村を出るまでにはいくつかの手順が必要…というか、スノーボードを手に入れなければならない。しつこく民家をあたれ。

スノーボードと地図を入手する

⇧イリーナとの会話が終わったら、民家に入ってスノーボードと大氷河を進むための地図を手に入れよう。左上のマップを参照してほしい

まず一度出口へ

⇧村を出ようとするとタークスのイリーナが登場。戦闘にはならないので安心してよい

11 あたり一面雪ばかり 抜け道はいずこ？

楽しいスノーボードの時間が終了すると大氷河へと到着する。

ここはその広さはもとより、マップ同士のつながりが非常にわかりにくくなっている難所中の難所。出現する敵も強く、迷って全滅というケースも珍しくない。P69のマップを参照しながら迷うことなく確実に進んでほしい。

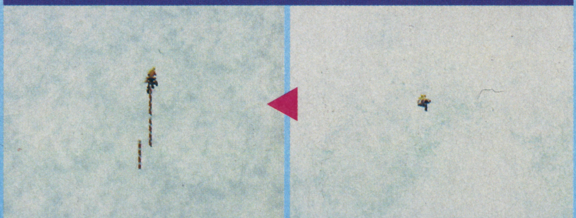
⇧スノーボードが終わるといよいよ大氷河の始まりだ。準備OK?

⇩⇨□ボタンを押せば、簡単な地図を呼び出すことができる

●大氷河を抜けるには

大氷河の出口へ辿り着くには、吹雪の雪原を抜けなければならない。ここでは吹雪によって進んでいる方向が無理矢理変わってしまうので、旗を立てながら自分がまっすぐ進めているかどうかを確認しながら進んでいくこと。

旗を立てながら北へ北へ!!



⇧□ボタンを押して旗を立てる。ほとんど連打に近いかたちで、短い間隔で立てていったほうが比較的迷いにくい（と思われる）

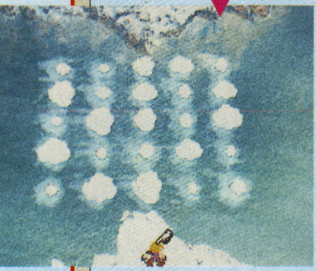
行き倒れでも良し

大氷河を一定時間以上（30分くらいか？）さまよっていると行き倒れてしまう。介抱された場所は大氷河を抜けた絶壁のふもとだ

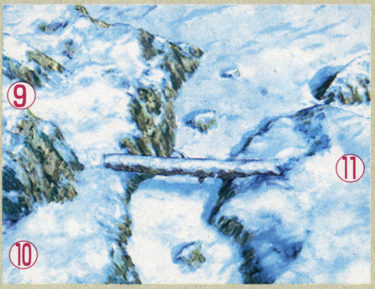
大氷河

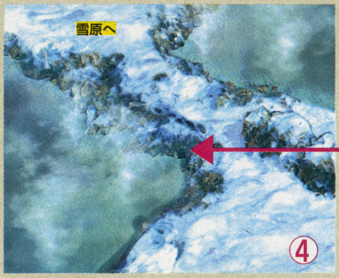
奥にあるアイテムは？

画面奥へは、湖の上を渡って行くことができる。手に入るアイテムはポーションとちょっと安すぎだが、実はこれを取ってからさらに左に進んでいくとマップが切り替わる。その先には即死を防ぐアイテムが…



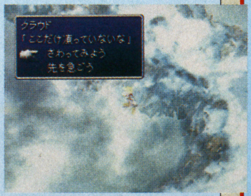
⬆ポーションはただの目印と割り切ったほうが良い

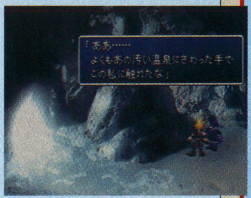




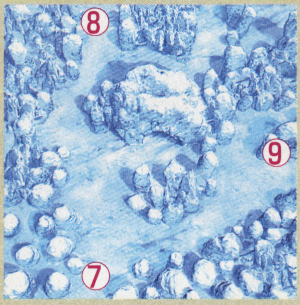
召喚獣を取れ

雪原には雪女が住んでおり、温泉を調べた後で会いにいくと戦闘になる。ここで戦闘に勝利することができればば召喚マテリア「アレクサンダー」を入手することができるのだ





⬆雪中の穴へは、雪原を抜けてくることになる

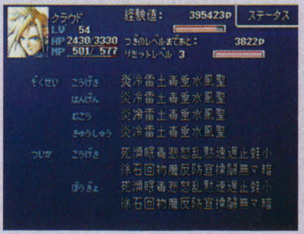


POINT 大氷河でのレベル上げ

大氷河で出現する敵は今まで登場してきたものと比べて一ランクほど手強くなっている。相当成長したパーティでなければ苦戦は必至だ。しばらくここに留まって経験値を稼いでおくと後々の展開が楽になるだろう。出口付近で魔法を使った戦闘を繰り返せ。

街にはいつでも帰れる

⬆このあたりで戦おう



⬆「属性」マテリアで攻撃や防御を強化しておくのも良い

「ファイガ」があれば敵なしだ!!

⬆召喚魔法はMPの消費が大きいので、ここはファイガが得策だ

※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表します

ついに辿り着いた北の最果て そこでクラウドを待つ「真実」とは!?

大氷河を抜ければ、目指すクレーターはもうすぐそこ。

さて、クレーターでは、今まで謎だった部分がすべて判明する。何度も見かけた黒マントの男たちの正体とは何なのか?、セフィロスの真意とは? そしてクラウドの秘密とは? 物語はいよいよ佳境へ向かって加速していくのだ。

回復&セーブもバッチリ

絶壁のふもとに住むおじいさんの家で一休みできる

12 高い絶壁の向こうに氷の迷宮が広がる

ガイアの絶壁は、岩壁をよじ登っていく部分と内部の洞窟の2つに分けられる。

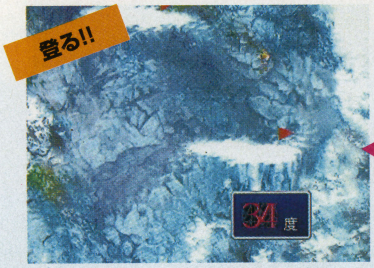
後者は普通のダンジョンだが、前者は寒さと戦いながら…という一風変わった作り になっている。

●つららを落として進む!!

洞窟内には先に進むための道が途切れている場所があり、そこでは天井から下がるつららを落として道を作っていく。

つららとは付近を通れば自動的に戦闘になるのだが、戦闘能力はないに等しいので心配はない。

体温を上げて…

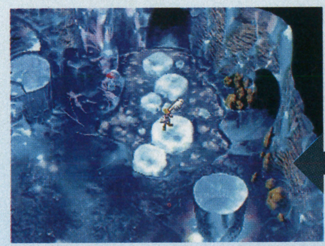


赤い旗が登れる場所の目印だ

体温が27度を下回ると行き倒れる

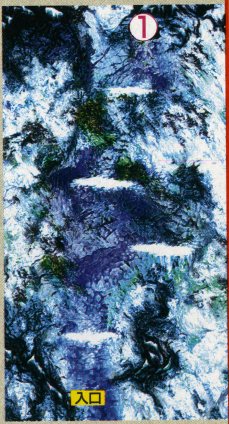
倒すとつららが落ちて…

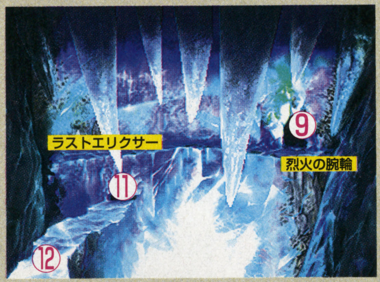
HPは多少あるが、バハムートでも召喚すれば一撃で倒すことができる。MPに余裕があれば、だが

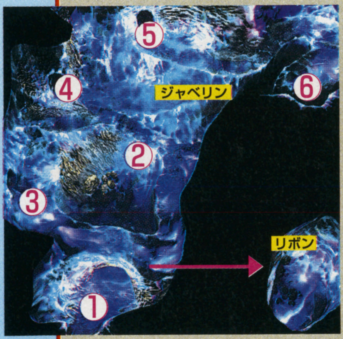


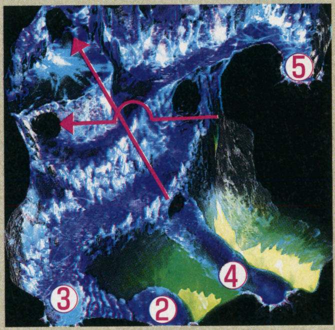
つららを落とし、飛び石の要領で向こう岸へと渡っていく。ここを越えれば出口はすぐそこだ

ガイアの絶壁









この宝箱はつららを落としてから

少々高い場所に置かれている宝箱は、つららで足場を作ってから取る

13 2つの頭による連続攻撃が驚異

ガイアの絶壁の出口を守るのがこのツインヘッド。文字通り2つの頭を持つドラゴンだ。

ツインヘッドはそれぞれの頭がHPを持っており、攻撃も別々に行う。すなわち、2体のボスと同時に戦っているのと一緒なわけだ。HPは1500を保持せよ。

直前で回復&セーブ!!

なにぶん強いボスなので、必ずセーブはしておくこと。

BOSS ツインヘッド

HP：18000(左右とも)	特殊攻撃
弱点：なし	

2つの頭にそれぞれ体力が

トドメを刺すと、死に際にサンダガ（らしき攻撃）を1発放ってくる

※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表しています

14 竜巻の止まぬクレーター内部

ガイアの絶壁の出口はそのままクレーターへと繋がっている。
ここも分かれ道はほとんど存在しない構造になっているので、セフィロスを目指して突き進もう。

⬆内部に入ると、強制的にティファが仲間に入る。マテリアや装備はそのままなので、ここに来る前に一度装備の変更をしておこう

●空気の壁を抜ける

内部では、3度にわたって竜巻を抜けていく場面がある。ここで失敗すると戦闘になってしまうが、それに勝利さえすれば何度でも挑戦することができる。

空気の色が薄くなったら…

⬆よ～っく目を凝らして、色が薄くなってきたらダッシュで抜ける!! ま、結構アバウトでも大丈夫だけど

竜巻の迷宮

⬆バハムート改だけは取り逃すな

15 真のセフィロス登場！その時、クラウドは？

最深部まで進むと、セフィロスが登場。またしてもボスを呼び出して去っていく。
ここで戦うことになるジェノバ：DEATHの攻撃は炎系のものがほとんどなので、「属性」などで防御を固めておこう。コイツを倒すと、驚きのイベント開始!!

BOSS ジェノバ：DEATH

HP：25000
弱点：なし
特殊攻撃
赤い光
サイレス
熱風

⬇クラウドはクラウドではない!? この真相に関してはプレイヤー自身の目で確かめてほしい

⬅クラウドとセフィロスの関係とは!?

自我崩壊！ どうなるクラウド!?

特別出張版

FINAL FANTASY FREAK 読者ハガキ大掲載

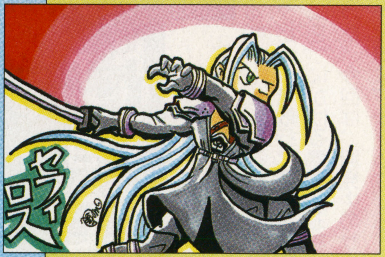
性懲りもなく、またしてもやって来ました「FFF」。つい先日、仕事の合間を縫ってやっと『FFⅦ』を終わらせたノリノリの㊣がお送りしまっす!!

エアリスが…エアリスが…あんなコトになっちゃうなんて…クラウドも…ちょっとショック続きで放心状態になってます。はぁ…（福島県／けむけむ）

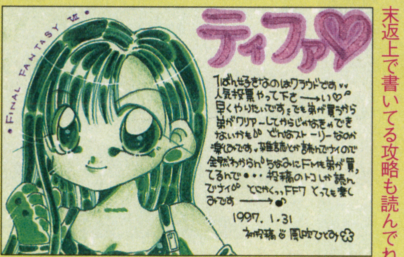
㊣最近はもう、この手のハガキばっかりです。確かにショックだったよね。㊣も去年の年末に今のデスク（前『FFⅦ』担当者）にそれ関係のイベント&エンディングを無理矢理見せられた時はヤル気なえでした。

人気投票、早くやって下さ～い。てゆーか、「FFF」毎号やって!!（神奈川県／平優子）

㊣はぁ、すみません。でもでも、次号で「FFF」特別版をお届けする予定なので期待しててね。



⬅（香川県／田阪雅充）ちびっちゃくなってもセフィロスの凛々しさは変わりませんな



⬅（千葉県／風吹ひとみ）毎週週末返上で書いてる攻略も読んでね

➡（東京都／イタヤゴシ）みんな始めはそう。憎さあまってなんとやらってね

➡（福島県／シーマ）エアリスを○○した時の彼の顔ってゾクゾクもんだよね

➡（鹿児島県／葵きつね）今週のイチオシです…って、またもやヴィンセント!?

発覚

格闘&クエスト さらなる新要素

TOBAL 2

トバル2 ™

格闘アクション	TOBAL 2
	スクウェア
PS	4月25日発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定） アナログジョイスティック対応 アナログコントローラ対応 同画面対戦可能（2人まで）

発売日も決定し、ますます期待の高まる『2』。今回は格闘とクエストの2つのモードについて、その新要素を徹底紹介!!　さらに、開発者インタビューもお届けするという、『TOBAL』ファン必読の内容だ。

INTERVIEW

『TOBAL』の生みの親であるドリームファクトリーに直撃

1月28日、本誌編集部は『TOBAL』の開発元である㈱ドリームファクトリーにインタビューを敢行。開発者の方々に『2』にかける意気込みをうかがった。今回は、開発中のサンプルを実際にプレイしながら、ウリとなる奥義やつかみのシステムについて解説していただいた。

松田均氏	石井智裕氏	石井精一氏
モーションデザインを担当。社長の石井氏とは大学時代の同級生である。	CGデザイナー。キャラのモデリングなど『2』のグラフィック部分を担当。	代表取締役社長。ゲーム全体のプロデュースに携わっている。

⇧『2』の格闘システムを中心に、その魅力を熱く語っていただいた

何でもできるように それが『2』の格闘

まずはモーションデザイナーの松田氏が『2』の格闘システムについて説明してくれることになった（文中、敬省略）。

松田　つかみからの攻防が前作よりかなり増えました。その他には空中コンボや奥義など、派手な要素がいっぱい入っています。また、つかみからの投げですが、今回はすべての投げに対して投げ抜け（投げを回避）ができるようになっています。

――つかみからの攻防は前作にも増して熱くなりましたね。

松田　逆に言えば、これが当たり前のことなんです。「相手がこう来たら、こう返したい」という要素をどんどん取り込んでいったんです。攻撃側だって、つかんだ状態から打撃や投げなど、何でもしたいと思いますよね？　だから何でもできないといけない（笑）。攻防の中で、つねに意識が集中できるようなゲームにしたいんです。「やった、やられた」という単純な攻防でない、何でもできる闘い。それが『2』の格闘システムなんです。

⇧攻撃側、防御側の選択肢が前作よりもはるかに増えているのだ

©スクウェア／ドリームファクトリー／バードスタジオ／集英社

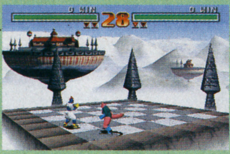
TOBAL 2
新たな技とステージ、クエストモード新システム

まだまだあったバトルステージ トバル星マップも新規公開

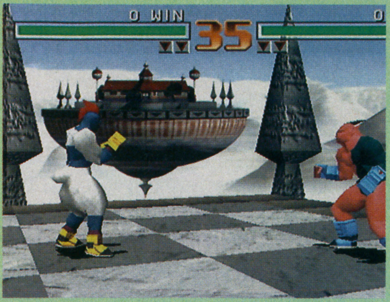
以前に紹介した5つのバトルステージに加え、今回は新たに3つのステージが公開された。これに併せてトバル星のマップも掲載するが、以前のマップはトバル星のほんの一部に過ぎなかったことがよく分かる。これで計8つのステージが公表されたわけだが、登場キャラ数を考えると、闘いの舞台はまだまだあるはずだ。

山頂

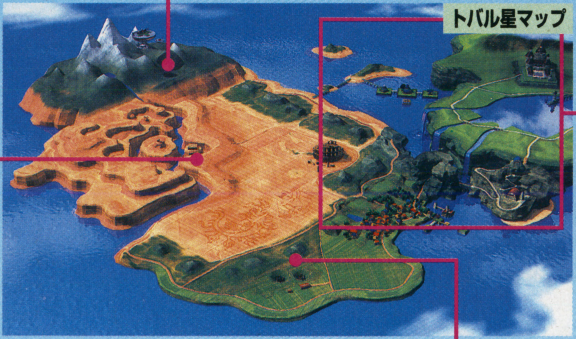
山の頂上に設置されたステージ。その周りにはいくつかの城(?)らしきものが浮遊している。今までに紹介したものの中で、もっとも高所に位置するステージであり、この場所に来るだけでも一苦労しそう。リングアウトするとケガだけでは済まないようだが…？



浮遊している建物が気になる



山頂の澄んだ空気の感じがよく出たステージ。でも空気も薄そう



以前に紹介した地域

これまでに紹介した5つのステージは、すべてこの枠内の地域に集中していた。これを見ただけで、トバル星が巨大な星であることが分かるだろう。

屋内は少ない

グランドキャニオン

入り組んだ谷の中にポツンと設置されている。ほとんど自然のままの状態で、整地されているのはステージ部分だけ。むき出しになった岩肌が周りを囲んでいる。

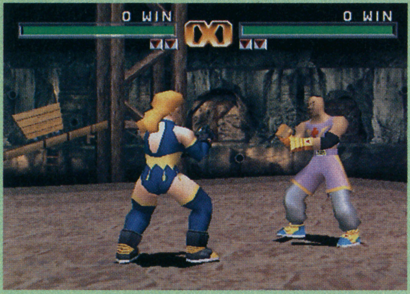
山頂と同じく、リングアウト時のグラフィックに期待してしまうステージだ。

まるで別の場所のようにグラフィックが違うが、これはステージに昼と夜の概念があるからなのか？それとも天候の変化なのか？

鉱山

トバル星のエネルギー源、モルモラン鉱石の採掘現場か？前作にチュージのステージとして登場した鉱山とつながりがあるかどうかは不明。背景のトロッコは絶えず動いている。

地下に設けられているわりに、けっこう明るい



採掘作業員をどかしてまで、闘いの舞台にしているのか!?

初心者には楽しさを 上級者には手応えを

—奥義は溜める時にHPが減りますが、あれって、溜めすぎて死んでしまうことは？

石井(精) それはないです。奥義は、溜められる限界に達すると自動的に出てしまうので…。ただし、その場合ワンパンチで倒されるぐらいまでHPを消費していることになります。基本的にシューティングではないので、格闘で闘ってほしい…、そこに一発逆転の要素としてあるのが奥義なんです。

—あと、今回はキャラごとにかなり特徴があるようですね。

松田 たとえばホムはロボットなので手足が伸びたり、オライムスはジャンプ時の着地地点を操作できるようになっています。キャラごとの個性は強くなっています。

石井(智) 前作はキャラにせよ背景にせよ、硬派すぎたかもしれません。今回はグーローシェーディング処理を主体に制作されています。キャラの目玉一つにしてもポリゴンでできているんですよ。

—確かにキャラや技のグラフィックなど、派手な演出が目立ちますね。前作よりも万人向けというか…。

石井(精) 空中コンボなどが入るので、初心者でも相手に大ダメージを与えることができますし…。間口は広くなっていますね。

—逆に、つかみの選択肢の増加など、極めようと思えばいくらでも極められるわけですね？

松田 選択肢がとにかく多いですから…。それはもちろんです。

—最後にクエストモード…。

石井(精) クエストについては、秘密です(笑)。ただ、今回はクエストモードで成長させたキャラを格闘モードで使用できるようにするなど、2つのモードに何らかの関連性を持たせようと思っています。

—なるほど。では、お1人ずつ読者の方々にメッセージを…。

石井(智) 今回はマリーの胸が揺れます(一同大爆笑)。

—マリーだけなんですか？

石井(智) 他は検討中です。

松田 マニアも納得のものに仕上げます。期待していて下さい。

石井(精) 格闘部分はアーケードでもできないくらいのモノになると思います。ぜひ、プレイして楽しんでもらいたいですね。

つかみからの攻防は、対戦時に熱くなること間違いなしだ!!

秒間60フレームで動きまくる美麗グラフィックに、ぜひとも期待したい

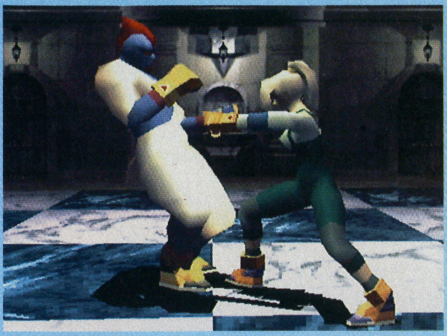
より現実味を帯びた格闘システムの新要素

すでに紹介しきった感のある『2』の格闘システム。だが、そのシステムにはまだまだ新要素があることが発覚した。

今回紹介するのは受け身やグロッキー（いわゆるピヨリ）といった格闘における補佐的なシステム。いずれも前作にはなかったものだ。さっそくその中身について解説していこう。

奥義など、派手な部分だけではないのだ

新たに加わった受け身システム。これにより、より高度な戦闘が堪能できる



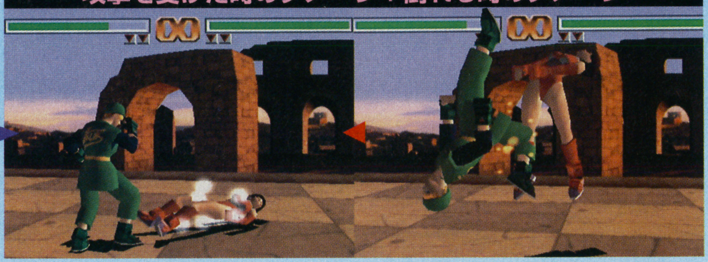
いつグロッキーになるのか？ ドキドキものの展開

■ダウン時にダメージ

『2』では空中コンボなどの攻撃を行えるように、攻撃を食らった側が空中高く浮くように設定されている。そのため、ダメージの入りかたが変更された。

たとえば左の写真のように、相手の攻撃により、こちらが空中に浮いてしまった場合。この時、実は地面に体を叩き付けられた時点でさらにダメージが追加されるようになったのだ。

攻撃を受けた時のダメージ＋倒れる時のダメージ



最初にヒットした攻撃プラス地面に叩き付けられる衝撃がダメージとして加算される

空中に浮くのは危険

相手の攻撃を受けた時、または投げられた時に空中に浮いてしまう場合がある。空中コンボといった連続攻撃を食らう危険性もあるが、何もされずに地面に叩き付けられるだけでも大ダメージを受けてしまうぞ。

■受け身の利点

では防御側はどうしたらよいのか？ その答えが、この受け身システム。これは、空中に浮かされた時にタイミング良くボタンを押すことで着地の衝撃をなくすというもの。これにより、防御側はダメージを受けずに済むのである。

地面に叩き付けられる前に受け身をとる

あわや地面に激突!? というところでタイミング良くボタンを押す。これが受け身だ

ダメージを最小限にすると同時に、即座に攻撃に転じることができる

■グロッキー状態①

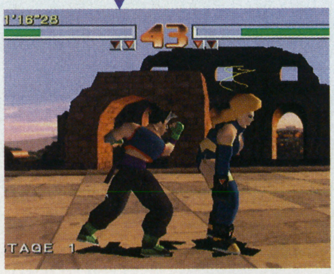
強烈な攻撃を受けることにより、食らった側のキャラが一定時間操作不能になることがある。これがグロッキー状態だ。この状態になったら、すぐに方向キーとボタンを連打しよう。これにより、通常よりも早い時間で回復させることができるぞ。

グロッキーの時は、普段はつながらないコンボを食らってしまったり、かなり不利な状態に陥ってしまうので注意。ちなみに、キャラの体にはグロッキーしてしまうポイントが何ヵ所かあるのだ。

フラフラ状態のグリンを前に、どう料理するか模索中のマリー

この状態はピンチ

グロッキー状態の時は、キャラの頭から泡や湯気（？）が出るので一目瞭然。グロッキーにはいくつかのパターンがあるが、これが一番ノーマルなもの。とにかく相手にしてみれば絶好の攻撃チャンスなので、防御側はボタンを連打すべし。



攻撃側にとっては、威力の高い空中コンボや投げ技を狙うチャンスとなる

■グロッキー状態②

どこを攻撃されても同じようにグロッキーしてしまうわけではない。なんと『2』ではキャラの腹部にもグロッキーの判定があるのだ。

腹部のダメージによるグロッキーは、放っておくとそのままダウンしてしまう。これを回避するには先ほどと同じように、方向キーとボタンを連打すればOKだ。グロッキー時はキャラがうずくまるので、攻撃側の行動は限られてしまうが、いったんダウンしてしまうと、相手に大きなスキを与えてしまうことになる。

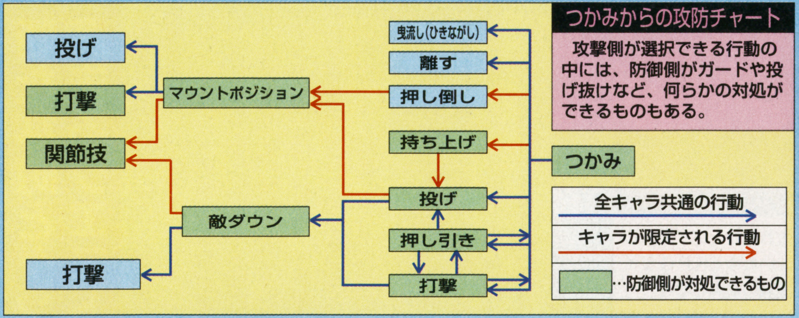
腹部攻撃でグロッキー！

強パンチや強キックなどの中段攻撃が特に有効である

PS詳細続報！ TOBAL 2
新たな技とステージ、クエストモード新システム

現時点で解明されているつかみの攻防を総ざらえ

つかみからの攻撃は打撃と投げに大別できるが、そこから派生する選択肢はさまざま。そこで、すでに判明している攻撃パターンをチャートと写真でまとめてみた。



↑キャラによっては独自の攻撃パターンもある。把握するだけでも大変

■鬼流し（ひきながし）

相手の体を自分の側に引き寄せることで、その体勢を崩すことができる。これ自体に攻撃性はないが、ここから打撃や投げ技に移行することが可能で、攻撃補助の役割を持っている。

↓成功すると、いとも簡単に相手の背後や側面を取ることができる。威力の高い投げ技を狙え!!

↑つかみ状態から離すという行動もあるが、こちらの方がより積極的。相手の虚を衝く場合にも最適だ

■持ち上げ

キャラにより限定される行動の一つ。現時点ではマリーだけが行えるようだ。相手を持ち上げた状態で移動することが可能で、リング外に相手を放り投げて勝つという戦法も取れる。

防御側は、持ち上げられた状態から抜けることが可能だ。

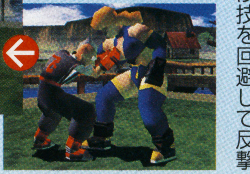
リングアウト勝ちも可能

↑特にリングサイドで持ち上げられると万事休す。叩き付けるだけでも威力が高そう

■投げ

投げ技は前作同様、正面投げや背後投げなど、その体勢によって繰り出される技が変化する。前作と違い『2』では、すべての投げ技に対して投げ抜けのタイミングが設定されている。

防御側は投げ技を回避して反撃が可能。運悪く投げられても、受け身を取ることでダメージを半減させられる。


↑フェイの投げ技。キャラごとにグラフィックも変化する

■連続打撃

連続打撃は最大で3発入る（以前に紹介した最大5発から変更された）。相手の上下段に打撃を打ち分けていくことが可能。最後の3発めによっては相手が空中に高く浮くので、そこからさらに攻撃することもできるのだ。

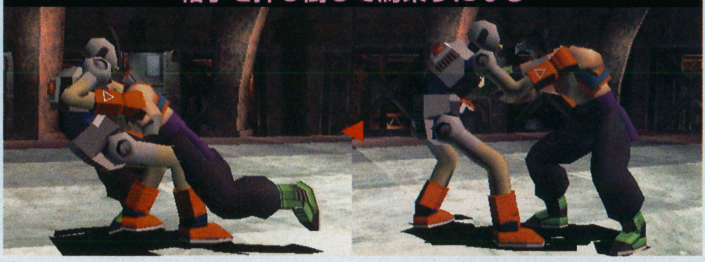
3発めがヒットすると空中コンボやダウン攻撃の危険が生じる。防御側は的確なガードで攻撃をしのげ！

■マウントポジション

マウントポジションに移行する条件は2通り。

一つは投げ技から、もう一つは押し倒すことによって可能になる。今回紹介するのは後者のパターン。ただし、キャラによっては選択できない場合もある。

相手を押し倒して馬乗りになる

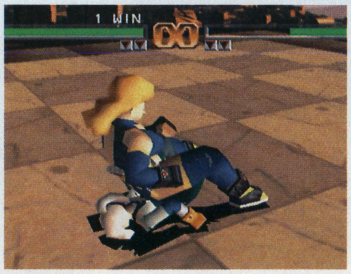

↑タックルの要領で相手を押し倒す。ここから投げ・打撃・関節技の3択になる

→この状態から抜けることもできるので、防御側もあきらめてはいけない

■ダウン攻撃

前作は浴びせ蹴りだけだったダウン攻撃も『2』ではキャラごとにさまざまな追い打ち攻撃ができるようになった。

また、中にはマリーのようにダウンしている相手に関節技をかけることのできるキャラもおり、その攻撃の種類はかなり豊富だ。


↑関節技は、技をかける部分やダウンしているキャラの体勢により変化する

↑↑エボンのニードロップが、チャコの腹部に決まった瞬間!! どこか悲しげな笑み（？）を浮かべるチャコ…

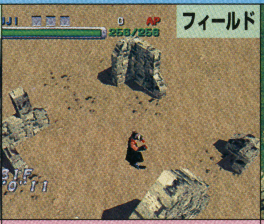
新たな町とダンジョン 深まるクエストモードの謎

最後に、クエストモードの最新情報をお届けしよう。

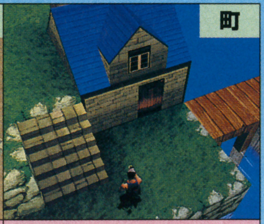
ダンジョン一辺倒の前作と違い、『2』のクエストモードは町とフィールド、そしてダンジョンの3つの面に分けられる。それぞれが数種類用意されているので、そのボリュームはかなりのものになるハズ。

今回紹介するのは、新たに公開された町やダンジョン。依然として謎の多いクエストモードだが、これらの画面写真を見る限り、RPG的な謎解きの要素が相当盛り込まれているようだ

敵やトラップの出現など、もっとも危険な場所。各ダンジョンによりグラフィックが変化する。



町とダンジョンの中間に位置する存在。遺跡や廃坑などさまざまなフィールドが登場する。



情報を仕入れたり、アイテムの購入など、いわゆるRPGライクな町。冒険の拠点となる。

■岩場の町

周辺を岩で囲まれた町。その周辺には鉱山でもあるのだろうか？ どこかゴーストタウンを思わせるさみしげな雰囲気が漂っている。家屋など、建物はあるのだが、はたして住人は？ もしかしてモンスターの町かも…。

2階もあるの？

建物の2階同士を結ぶ、木の渡り橋に注目！ これは2階の部屋にも行けることを意味しているようだが、いったい上の階には何があるのか？ この町に限らず、それぞれの町の中にはこうした秘密めいたポイントが何ヵ所かあるようだ。

⇧質素な造りの建物。ここが貧しい町であることは想像に難くない

⇨人の住んでいる気配がしない。できれば足を踏み入れたくない町だが…。

■岩場

おそらく、岩場の町の近くにあるであろうダンジョン。ここもまた、不気味な雰囲気を醸し出している。岩場の町との関連性は今のところ不明である。

⇩なぜか墓石が立ち並んでいる。調べてみたい気もするが…

⇧見渡す限りの岩の壁。これじゃあ落石とかあったらシャレにならんぞ

■廃坑

すでにさびれてしまった鉱山の採掘坑。日光が届かないため、視界はかなり悪い。何か重要なアイテムでも眠っているのだろうか？

⇨暗闇の先に見える光は、果たして出口なのか、それとも…

CHECK あやしい場所

ダンジョンはもちろん、『2』のクエストモードには、いかにもあやしい場所が多く登場する。今回はそんな「何かありそうな」場所をピックアップしてみたぞ。

穴の中には何が…!?

遺跡フィールドの注目すべき場所は、この巨大な穴。一度穴に滑り落ちていったら脱出不可能な感じだが、脱出口はどこかにあるのか？ 恐らくこの下にはダンジョンがあるものと思われるが、これだけ目立っておいて単なる穴ということはないハズ。何かとんでもない仕掛けでもありそうだが…、真相やいかに？

⇧アリ地獄のような巨大な穴。勇気を持って飛び込むべきか否か

⇧離れたところにポツンと建っている家を発見。でも、どうやってあそこに行くのか…？

⇧とりあえず降りてみるが、やっぱり引き返そうとするエポン。ダッシュを使えばどうにか這い上がってこられそうだ

⇨町の中で発見した地下への階段。この先には重要なアイテムがあるかも

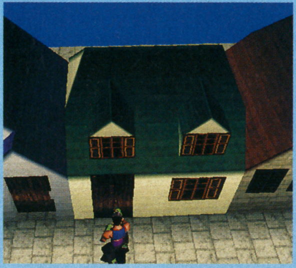
⇨ふと下に目をやると、入口らしき場所が…。周りは良く見て歩きましょう

PS詳細続報！

TOBAL 2 新たな技とステージ、クエストモード新システム

旅立ちの拠点となる最初の町を徹底検証

プレイヤーが、初めて訪れることになる最初の町（正式名称らしい）。冒険の拠点となる、この町の中を案内していこう。



⇧これらの画面写真は開発中のものなので、変更される可能性もあるぞ

なぜか離れた家

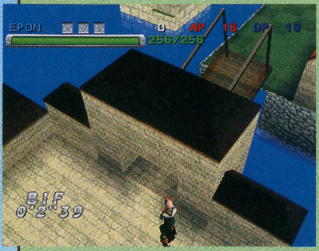
誰が住んでいるのか分からない一軒家。町の中ではもっとも大きな建物なので、町長の家なのかもしれない。

不思議なのは家の前の道が途中で途切れている点。これではどこから入ればよいのやら…？

⇧写真ではエポンが家の前にいる。ということは秘密の通路でもあるのか!?

謎のスペース

なんとか反対側にたどり着いたものの、そこは何もない謎の空間。せっかく橋を渡ったのに…。ここまで来て、徒労に終わるということもないだろう、ということであたりを物色する。はたして、ここには何が隠されているのか？



⇧どうして何もないの？ とりあえず、調べまくるしかないようだぞ

行き止まり？

行き止まりのように見えるが、その先には跳ね橋が!! でも橋は上がっているため、このままでは先に進めないようだ。どこかに橋を作動させる仕掛けがあるはずだが、周りにはそれらしきものは見当たらない。最初の町なのに、早くも謎が満載…。

⇧どうにかして先に進みたい！ スイッチはどこなの？

噴水のある広場

町の中央には噴水が設置された広場がある。ほとんどの建物がここに集中しており、中には店らしきものもある。

⇧のどかな町並み。アイテムの購入や情報の収集などができそうだ

CHECK

ウインドウ画面が登場

なんと今回のクエストモードのキャラは、前作よりもはるかに細かく成長していくことが判明した。これは、新たに採用されたゲーム中のウインドウ画面を見れば分かるだろう。ただ、このモードは現在も開発中のため、今後システムが変更される場合があることも付け加えておく。

⇨残念ながら確定したシステムではないが、今後の展開に注目したい

なんと体の各部に成長要素が!?

体の各部分をはじめ、投げ技や防御にまで経験値が設定されているのが分かる。これは、モンスターとの戦闘時の行動が各経験値に影響していくのであり、たとえば投げ技が得意なキャラを意図的に作ることも可能だ。さらにレベルが上がることにより、より強力な攻撃を繰り出せるようになるという、まさにRPG感覚でキャラを成長させることができるのだ。

■アイテムの所有

前作でもアイテムの所持は可能だったが、今回はさらに複数のアイテムをストックすることができるようになった。これらは冒険の途中で使用していくのだ。

アイテムをストック

前作でも体力回復やステータスアップなどのアイテムが登場したが、今回はこうした多くのアイテムを、このウインドウ画面にストックして、いつでも使用することが可能になっている。画面から推測すると、どうやら7～8個のアイテムを所持できるようだ。

⇧アイテムのグラフィックはダミー。まさに超開発中の画面なのだ

新・セーブシステムと最新CGキャラを一挙に公開!!

ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV

温故知新、回顧必至の超大作『IV』もついに発売日が決定し、ファンには待ち遠しい日々が続いているはず。今回は新たなセーブシステムと、CGによって今再び命を吹き込まれた登場キャラの新着写真を紹介していくぞ!!

RPG ファイナルファンタジーIV
スクウェア
PS 3月21日発売予定
4800円
メモリーカード対応(2ブロック)
2人同時プレイ可能
コンビニ販売専用

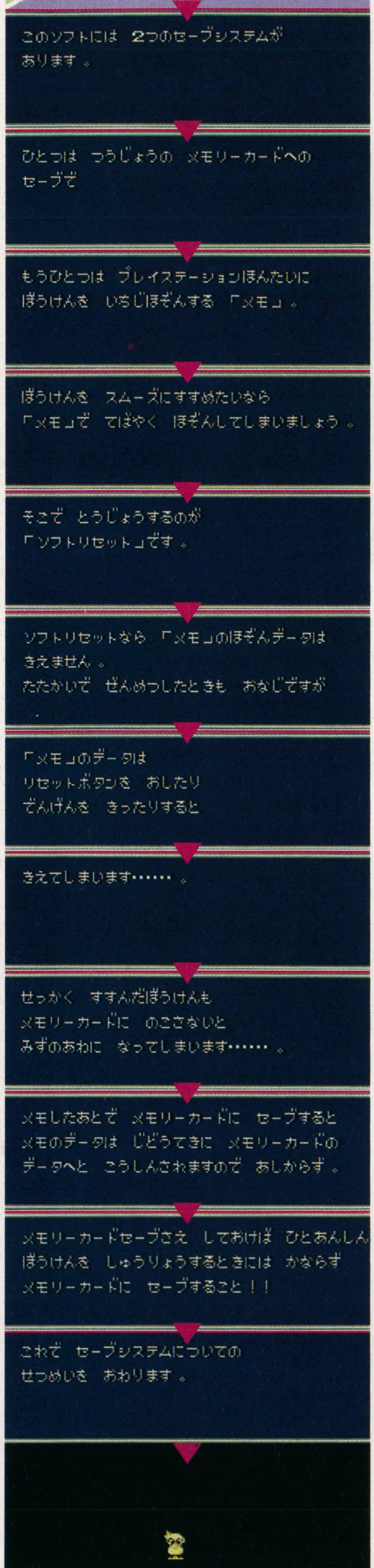
©1991/1997 スクウェア イラストレーション/天野喜孝
※画面はすべて開発中のものです。

PS詳細続報！ FINAL FANTASYⅣ セーブシステムと登場キャラ

円滑プレイが可能となったセーブシステム

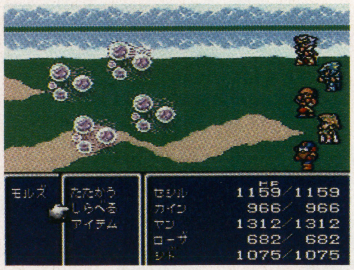
『Ⅳ』ではメモリーカードへセーブする形式のほかに、本体自体に一時的にセーブするメモファイルという形式が追加された。これを利用すれば、メモリーカードへのアクセス時間やセーブの時間などが大幅に削減され、スムーズに物語を進めることができるのだ。

これでバッチリ！ チョコボのメモファイルセーブ完全徹底講座

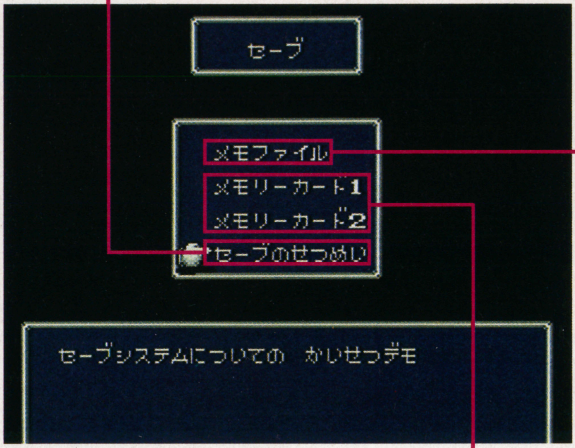


チョコボがレクチャー

セーブ項目を選択する画面では、チョコボがメモファイルについて詳しく説明してくれる。メモファイルの意味が理解できないプレイヤーはここで学習だ。



⇧メモファイルを使えば、ROMカセットのように短時間でセーブすることが可能に



本体へ一時的にセーブする

今までのデータを本体自体に一時的にセーブする。データセーブや、味方パーティが全滅したときのロードなどのアクセスが短時間に行える。

・利点と難点

短時間でアクセスが終了するのでスムーズに進めることができるが、電源を切ったり本体のリセットを押すとそのデータは消える。

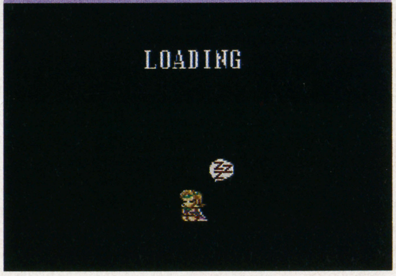
『Ⅶ』でおなじみ、メモリーカードへのセーブ

メモリーカードへセーブする、最も ポピュラーなセーブ。『Ⅶ』と同様の手法だ。

・利点と難点

データを確実に残せるものの、アクセス時間が生じてしまう。最終的に終了する場合にのみ使用するのが得策だ。

ロード中はこんな画面が出る



⇧ロード中は各キャラがランダムに登場してショートコントを見せてくれるのだ

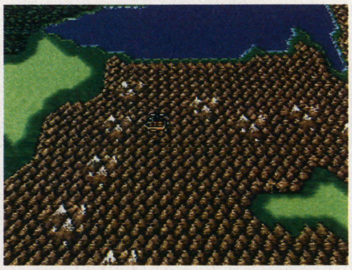
メモファイルの「命綱」ソフトリセットとは？

データを呼び出す場合はタイトル画面に戻らなければならないが、電源を切ったり本体リセットを押すとデータが消えてしまう。そこで役立つのがソフトリセット。本体リセットを使わずにタイトル画面に戻れるという、メモファイルの命綱的存在なのだ。

・『Ⅶ』にもあった機能

コントローラのスタート、セレクト、L1、L2、R1、R2ボタンを同時に押すと発動するソフトリセットは、実は『Ⅶ』にも内蔵されていた機能。

しかし『Ⅳ』でのソフトリセットは瞬時にタイトル画面に戻れるほかにも、メモファイルのデータを消さずにすむ手段なので、使用頻度は高くなるはず。



⇧新機能のメモファイルとソフトリセットを多用して、スムーズに冒険を進めて行こう

CAUTION! 2つのセーブシステムを理解しないとイタイ目に

セーブシステムが2種類あるため、初めは混同しがちになってしまうはず。

しつこいようだが、注意したいのがメモファイル。扱いを間違うと、メモファイルのデータは消えてしまうので、せっかくの苦労も水の泡となってしまうぞ。

・本体リセットは避けるべき

メモファイルのデータ消失の危険を避けたいなら、どんな時であっても本体リセットを使わずにソフトリセットを使用することを勧める。実際、アクセス時間短縮のシステムとして重宝するぞ。

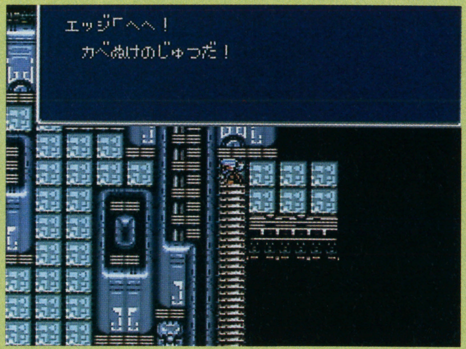
どうしても本体リセットを押してしまうという読者は、常にメモリーカードにセーブしよう。時間は多少かかるが、確実ではある。

⇧せっかくここまで育て上げたパーティも、一歩間違えると消えてしまうので注意

主人公に絡む頼もしい味方や手強い敵たち

『Ⅳ』の主人公、セシルの冒険の途中で出会う数々の登場キャラたちも、続々とCGで描き起こされている。その中から、新たに4キャラのCGイラストを入手することに成功した。

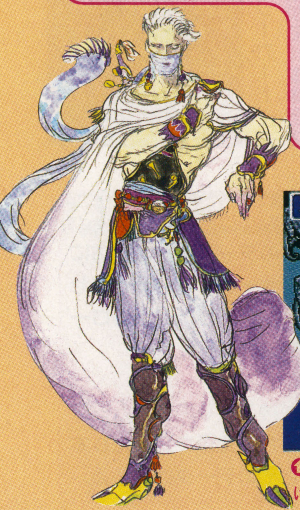
今回はセシル一行の味方に付いたり、あるいは敵対したりする登場キャラ8名を最新CGイラストと絡めながら紹介しよう。



⇨登場キャラたちが織りなす様々な人間模様が、物語に一層深みを加えている

エブラーナ国王子　エッジ

忍者の秘伝を継承する王子。活動的性格で口が悪く、自信家で負けず嫌いなのだが、正義感が強く国民の支持も高い。特殊コマンドで敵の所持品を奪ったり、手裏剣や武器を投げることができる。



⇦CG版エッジ。両手に持った手裏剣もリアルに描かれており、強力そうだ

⇧特殊コマンド「ぬすむ」では、思いがけないアイテムを敵から奪うことも…

⇧「なげる」は、投げる物次第では敵に大ダメージを与えることができる

炎のルビカンテ

ゴルベーザ率いる四天王のリーダー。風のバルバリシアと同じように、ルビカンテも非常に人間に近い体型をしている。

常に強さを追求している彼は、セシルとの戦いも楽しんでいるように見える。

⇨非常にカッコ良くなったCGのルビカンテ。敵にしておくのがもったいないくらいだ

⇩炎のマントに身を包んでいるので、炎系の攻撃は一切通用しないのだ

⇧炎のマントで炎系の攻撃をしのぐだけでなく、強力な炎攻撃をしかけてくる

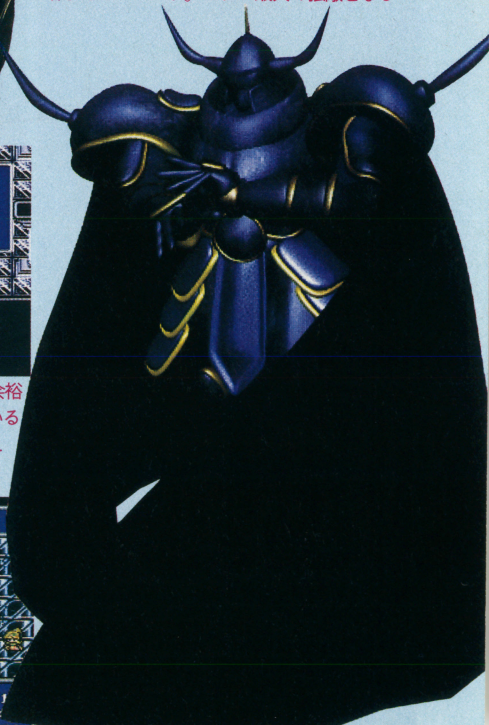
⇧敵や味方に関係なく、強さを求めている彼は正々堂々と戦う正統派なのだ

ゴルベーザ

漆黒の鎧に身を包んだ謎の男。左の四天王を引き連れ、世界各地に点在しているクリスタルを略奪し世界征服を狙っているため、たびたびセシルたちと対立する。はたして、その鎧の下の正体は…?

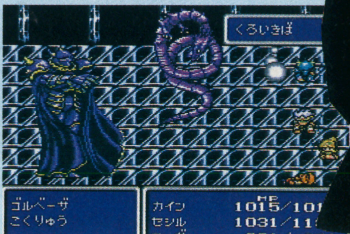
召喚獣「黒竜」と、強力な魔法攻撃でセシルたちを苦しめる。

⇩CGイラストに描き起こされ、より一層迫力を増したゴルベーザ。セシル最大の強敵となる



⇧クリスタルルームでセシルと対面。余裕と自信に満ちた言葉が強さを表わしている

⇩「黒竜」を召喚！　その攻撃になすすべもなく、次々と倒れるセシルたち



PS詳細続報！ FAINAL FANTASY Ⅳ セーブシステムと登場キャラ

パロムの姉、ポロム

まませたお姉さん格で、いつも口の悪いパロムを叱っている。礼儀正しく、やさしい性格。

白魔法を得意としており、パーティをサポートするような役目となっている。また、特殊コマンドの「うそなき」は敵をあわてさせて逃げさせる効果がある。

↓一時的に魔力が上がるのだ。彼の得意な黒魔法をドンドン使って、敵をなぎ倒せ

↑パロムの特殊コマンド「つよがる」。ひねくれた性格の彼らしいこの技を使うと…

↑子供の特権？　とも言えるべき涙を使った特殊コマンド。敵も女の涙には弱いのか!?

←右がポロムで左がポロム。このイメージイラストでは判別しづらいが、両端にあるCGでは見分けやすくなった

ミシディアの魔道師見習い、パロム

ナマイキ盛りでいたずらっ子。口も悪くていつもポロムに怒られてしまう。しかし、本当は正義感が強く、一本気な性格なのだ。

ポロムとは正反対の黒魔法を得意とする彼は、パーティの攻撃の要として重要視される。特殊コマンド「つよがる」も効果的だ。

↑水の属性を持つ、カメのような風貌の四天王、カイナッツォ

水のカイナッツォ

人の心を操る能力を持っており、彼そのものもある人物になりすましている、水の属性を持つ四天王の1人。

属性そのままに水系の攻撃を得意とするが、炎系の攻撃にはめっぽう弱い。

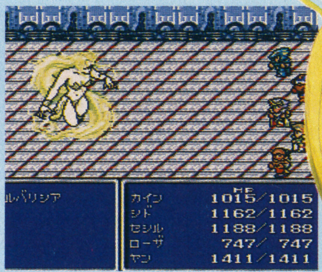
↑水系による攻撃をメインにセシルたちに戦いを挑むカイナッツォ。炎系の攻撃に弱いというのが、唯一の弱点と言える

風のバルバリシア

四天王唯一の女性。美しい風貌とはうらはらに、冷徹かつ残忍な性格でセシルたちに襲い掛かる。

風の属性を持つ彼女は、地上からの攻撃を避ける能力を持っているので、攻略に工夫を要する。

↓美しい女性だが、身長の約3倍もの長さがある髪が不気味。風属性の攻撃が得意



↑美しい姿にだまされてはいけない。風属性の攻撃が脅威の四天王なのだ

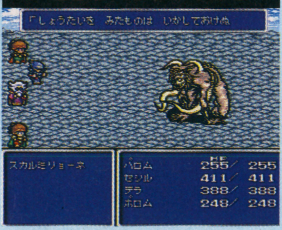
炎には水が効く

↑炎の属性を持つルビカンテは、その逆である水系の攻撃に弱かったりする

●四天王には属性がある

四天王はそれぞれ属性を持っており、その属性と相反する属性の攻撃が苦手。彼らとの戦いでは、この法則を巧みに活用したい。

いきなりバックアタック



↑前衛と後衛の位置が入れ替わってしまうので、非常に不利な戦いに

土のスカルミリョーネ

土の属性を持つ、異形の四天王。

土系の攻撃や毒を使った特殊攻撃が得意。バックアタックで仕掛けてくる、もっとも卑怯な四天王である。

サクラ大戦 霊子新報（りょうししんぽう）

Sakura Wars™

花組対戦コラムス

詳細 対戦システムとストーリーモード

気合を溜めてLIPS対戦

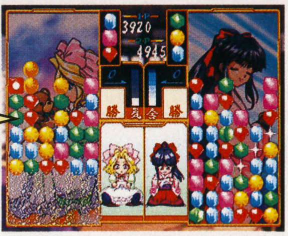
今回『花コラ』のLIPSによる攻撃・防御の詳細が判明した。3個つながって落下する宝石ブロックの並び順を変えながら積み上げ、同色の宝石が縦・横・斜めに3つ以上並ぶと消えて得点が入るという基本ルールに従って宝石を消して行くと「気合」が溜りLIPSが表示されるのである。以下、画面写真に基づいて詳説する。

気合レベルは3段階に上昇

気合が一定のレベルに達するとLIPSが表示され「攻撃」「防御」「ためる」の３つから選択。時間切れになると気合レベルが０に戻ってしまう。気合レベルは３まで溜める事が可能。レベルが高いほど攻撃・防御の効果が高い。

時宝石を送って攻撃

攻撃を選択すると相手にサイコロのような「時宝石」を送り込む事ができる。これは一定ターンが経過し通常の宝石に変わるまでは消す事ができないという性質を持つ。相手にとってはハタ迷惑であるが、逆に時宝石が通常の宝石に変わるのを見計らって連鎖消しを仕込むことができる。宝石ブロックを落とすことと時宝石に隣接する宝石を消すことによって、接し合う全ての時宝石のカウントが進む。



まとめて消せる防御

防御を選択すると積み上がった宝石を下の方から一定量まとめて消すことができる。消せる宝石の量は気合レベルによって変化することは言うまでもないだろう。写真はアイリスがレベル1の防御を行ったところだ。

魔法石で一発逆転

レベル3まで気合を溜めると「ためる」のかわりに「魔法石」という選択肢が登場する。これは元祖コラムスの魔法石と同じもので、コンペイトウのような形をしており、落下させた先の宝石と同色の宝石をフィールド内から全て消すという効果がある。これによりとりあえずのピンチ脱出や、大連鎖を狙うことができる。写真はカンナが魔法石を使用したところ。カンナ側の黄色の宝石が全て消えてしまっている。

隊員がパートナーのストーリーモード

ストーリーモードではパートナーとなる花組隊員を選んでストーリーを進める。帝劇内を移動しつつ、他の隊員と対戦したり、制限時間内に問題を解くという2つのルールでコラムスをプレイする。ストーリーは各隊員ごとの外伝的なもの。その一部を紹介しよう。

すみれ編：花吹雪！　すみれ七変化

すみれと大神が米田支配人に呼び出された。花組代表として団体客の案内を務めて欲しいと言う。「花組代表」という言葉にすみれは得意満面。しかし、他の面々が黙っているはずがない。衣装くらべ大会で決着をつけることに。それにしてもさくらくん、「わかりました」って…何が？

本編同様のADV形式

LIPSの回答により隊員の信頼度が変化しコラムスの能力（気合や制限時間）に影響。

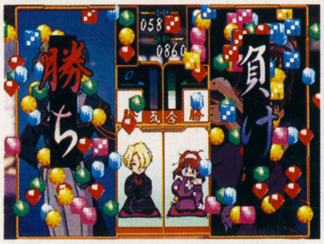
パズル	花組対戦コラムス
	セガ
SS	3月28日発売予定 5800円
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

カンナ編：カンナの秋は読書の秋？

ある日大神はカンナに本探しの手伝いを頼まれた。聞けば「科学技術の百科事典」と言うではないか。カンナが百科事典を…？謎だ…。わかった、鉄アレイのかわりにするんだろう、カンナ？

さくら編：夜はみじかし恋せよ乙女

とある夏の日、さくらに隅田川の花火大会に誘われた大神。他の隊員に気付かれたら大騒ぎは必至。2人はこっそり帝劇を抜け出すことができるか？　早くしないと花火大会が終わってしまう。



次號、熱き女の斗いに決着がつく！　かもしれない！

©SEGA／RED

FOR FOOLS FOR NADESICO

連載「バカばっか」機動戦艦ナデシコ Martian Successor NADESICO

～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～

いきなり休んでしまったが一応連載。今回はストーリーモードについてのさらに詳しい解説だ。

アドベンチャー	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～
	セガ
SS	今春発売予定 5800円
	バックアップメモリー対応

話せば心通じ合う 宇宙に恋の花咲く ストーリーモード

前回お伝えしたように、ストーリーモードではナデシコ艦内を移動し各クルーと会話するのが目的。各クルーにはその時々の機嫌を表す感情度というものが設定されており、アキト（プレイヤー）との会話によって上昇する。

注意したいのは各章のストーリーモードには行動回数に制限があるという点。このためどのクルーの感情度を上げていくかを考慮しつつ行動しなければならない。

●好意度を上げてデート

女性クルーの感情度が上がると好意度が上がっていく。感情度が刻々と変化するものであるのに対し好意度は物語全体を通じて女性クルーのアキトに抱いている愛情を示すものだ。

好意度の上がった女性クルーとはバーチャルルームでデートできる。デートの成り行き次第でも好意度は変化する。ただ特定の女性クルーとの好意度ばかり上がると、他の女性がバーチャルルームに立てこもってしまいデートが不可能になる事がある。まんべんなく愛を注ぐ必要があるのだ。

1時間経過！

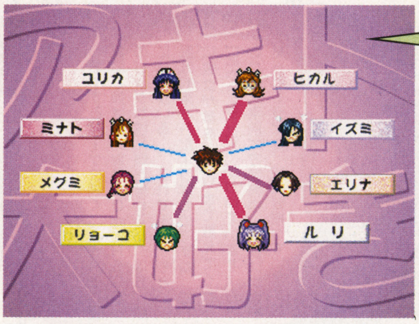
ルリルリの下を去ってマップ画面に戻ると、残り時間が10時間から9時間に減っている。このように、1つの行動で1時間を消費するのである。

ルリルリに会いに

全体マップ上に表示されるクルーの顔を選択することによって、そのクルーのいる場所へ移動する。とりあえずルリルリに会いに行ってみよう。

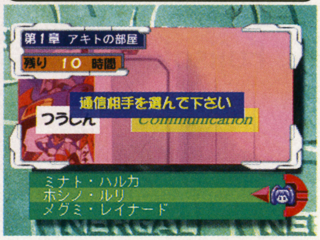
●野郎どもとも会話せよ

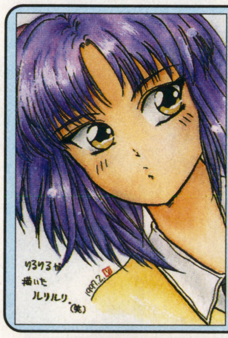
『ナデシコ』とて女性クルーを追っかけてさえいればいいのではない。男性クルーも進行上重要な役割を担っているのだ。彼らとのコミュニケーションが不足すると不都合が生じる場合もある。愛は惜しみなく注ぐものである。



部屋で好意度を確認

好意度はアキトの部屋で確認。デートも部屋から誘う。ここでも時間を消費する。





ハガキバカ一代

投稿を募集しているわけじゃないのに、いきなりイラストを送ってきてくれた神奈川県の上海りるりるさん、「りるりるが描いたルリルリ」とイズミばりの注釈をつけてきてくれた日にゃあ、担当者のやる気も一気に萎えました。

今週のおバカさんいらっしゃ～い

死ぬな！ 山田次郎

TVアニメでは登場したと思ったらあっという間に死んでしまったガイこと山田次郎。しかし彼の生き様はアキトの心に深く刻まれた。ヒーローになれなかったガイ。ゲームではもう少しヒーローに近づいてほしい。

ダイゴウジ・ガイ

本名・山田次郎。「ダイゴウジ・ガイ」は「魂の名前」。見かけ通りのアツイ奴。アニメオタクで、幻の傑作「ゲキ・ガンガー3」のビデオを全て所有している。

ゴート・ホーリー

ネルガル重工役員で、ナデシコでは戦闘リーダーを務める。従軍経験があり、ナデシコの軍事設計全てを監修している。通常はブリッジで戦闘指揮をとる。

ウリバタケ・セイヤ

元整備士の経験を活かし、ナデシコでは管制官兼メカニックを務める。機械いじり命のメカフェチで体中に工具を隠し持っている。旧世紀のメカコレクターでもある。

次回予告 ドタバタ学園コメディの中に意外とヘヴィなテーマを盛り込んでいるかも知れないような気がするTV「ナデシコ」。ゲームではどうなるのだろうか。今のところはスチャラカ恋愛コメディの面が目立っているが、そのうち明らかにできるかも知れないぞ。あ、ここ次回予告だっけ。バカ。

©ジーベック／ナデシコ製作委員会／テレビ東京／SEGA

『Selection 藤崎詩織』から

「あっち向いてホイ」を初披露

ときめき Hot Line

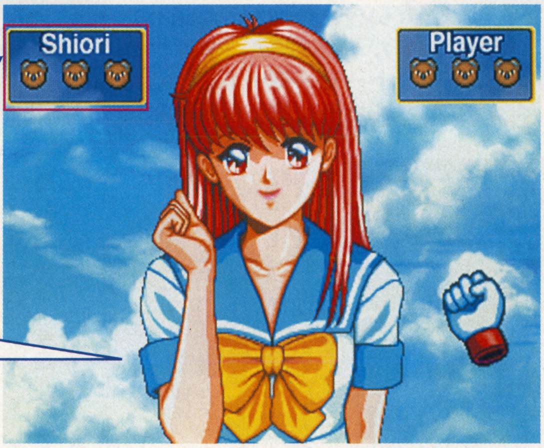
2月が早く終わるのは日数が少ないからじゃない。別離の前の時間というのは速く過ぎゆくものなのだから…。3年間の思い出を込めて、明日は卒業式。

勝つと見られるボーナスグラフィック

「あっち向いてホイ!」のタイトル画面に表示された10のときめき顔マーク。詩織ちゃんに勝つたびにこの裏に隠されたボーナスグラフィックを見ることができるようになるの。今回はその中から2枚だけ見せてあ・げ・る♥(下の2枚)。

3本勝負よ♥

こちらが詩織ちゃんと対戦中の画面。上部の両端には殺人コアラの顔が3つずつ表示されていて、一本取るごとにこれがときめき顔マークに変わっていくというわけなの。…ところで詩織ちゃん、少し大人っぽくなったよね? 上を向いた顔はさらにクラクラしちゃうわ。お見せできないのが残念。

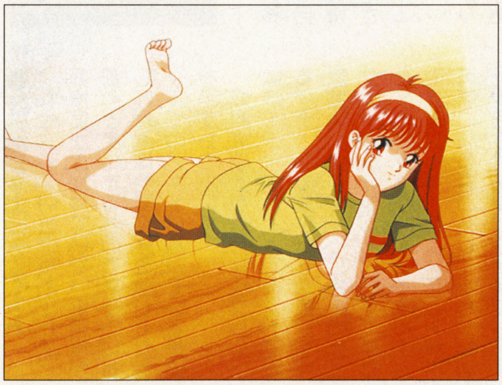


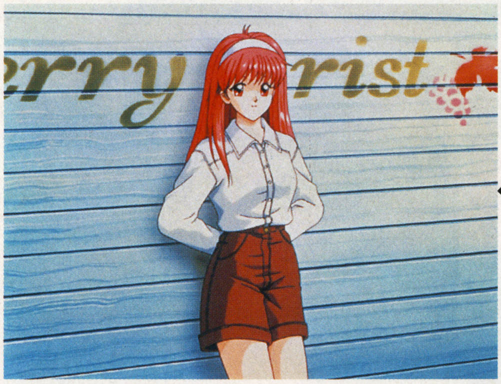
詩織ちゃんの脇に注目!

なぜ脇かと言うと、脇を締めている女の子は可愛らしく見えるからです。詩織ちゃんのこの脇の締め具合、そして手首の曲げ具合に彼女の魅力を再発見する人もいるかも知れない。だから何だって? いや、アイドルだなって…ねぇ。

「あっち向いてホイ」三本勝負で甘い2人の時

詩織ちゃんともっと仲良くなれるソフト『Selection 藤崎詩織』。その5つのメニューのうち最もハマりそうなのが今回紹介する「あっち向いてホイ!」。内容は詩織ちゃんと「あっち向いてホイ」の三本勝負で対決するというもの。彼女は結構ルールに厳しく、ジャンケンで後出しするとやり直しになり、後振り(相手が方向を指してから首を振る)するとペナルティとして詩織ちゃんに一本取られてしまうのよ。で、勝負に勝つと彼女の艶姿?を見られちゃうというわけ。あ、もちろん詩織ちゃんはしゃべるし、背景も教室や廊下など色々変わります。





ちょっとだけよ♥ 詩織の艶姿

ETC	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
	コナミ
SS	3月20日発売予定 2800円 バックアップメモリー対応(1ブロック) シャトルマウス対応
PS	3月27日発売予定 2800円 メモリーカード対応(1ブロック) マウス対応

NEW GOODS INFORMATION

おやすみ枕

おやすみシーツに続く『ときメモ』寝具第2弾は枕。W700㎜×H500㎜のビッグな枕に頭を乗せると、ほら、隣に彼女がいる…。これで不眠、もとい安眠は約束されたようなものですね。さらに彼女が羊を100まで数えてくれる「おやすみCD」がついています。6800円(税別)で発売中。今夜はいい夢見られそうだわ。12人分揃っています。

NEW DISC SELECTION

月刊ときめきメモリアル NO.8

毎度おなじみ『月メモ』第8弾。今回の「もっと!ときめきラジオトーク」はリスナーの濃いメモラーぶりを披露するお便りがかなりキ、もといイケてます。ドラマは清川望主演「一日だけのサマーホリデー」後編。えっ、清川さんが水泳をやめる? 何とか思いとどまらせようと奮闘中の公人たちだが…。イメージソングは如月未緒と清川望。対照的な曲調の2曲。バスルームトークは虹野沙希。「ゆかり&夕子の脱力まんざい」で脱力して…もう書けません。3月5日、2200円(税込)で発売。あ、まだ男子更衣室が…ゲストはよしきくりんさん…。

NEW PRIZE COLLECTION

冬服キーホルダー

可愛いちびキャラのキーホルダー。昨年出た夏服バージョンに続いて冬服バージョンが登場いたします。高さは約7㎝。館林さんはコアラをしょっていらっしゃいますけど、私にはハニワさんはついていらっしゃいませんでした。では、3月上旬にお会いいたしましょう。あ、もちろん皆さんいらっしゃいます。

フィギュア・座り

フィギュアといえば相当マニアックな趣味の品、と思っていたらクレーンゲームで出ちゃいます。夏服姿でどこぞに腰を掛ける12人の乙女たち。高さ約15㎝ということは8分の1スケールですかね。実物はもうちょっと膝が曲がった格好になります。3月登場予定。

座して春待つ乙女哉

マウスパッド

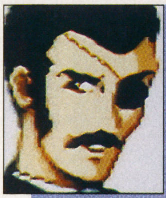
オッス、元気かい? パソコンばっかりいじってないでたまにはゲームセンターに行こうぜ。あ、もちろん走ってだけどさ。今度私達のマウスパッドが出たんだ。大きさは18㎝×21㎝。取ってくれるよな? でも、あんまりグリグリしないでくれよっ。

次号予告などなど

発売予定日まで1ヵ月を切った『Selection　藤崎詩織』。サンプルROMをプレイしたんだけど、今回紹介した「あっち向いてホイ」は結構遊べるんじゃないかと思う。何気ない戯れの中でときめく心を抑えつけた経験、誰でもあるでしょ。そんなシチュエーションよね。詩織ファン以外の人がどう思うかは分からないけど、価格設定からしてグッズと同じように考えればいいんじゃないの。さて次回は…「ついに卒業式、伝説の樹の下で待っているのは誰だ?　外井だったらイヤだぞ!」(嘘)。じゃね。

©KONAMI

『スーパーロボット』ネタならなんでもおまかせ!!



SUPER ROBOT A GO! GO!

from シミュレーションシリーズ 新スーパーロボット大戦

第11回:「超機大戦SRX」設定紹介⑥～安西エリ博士～

CHARACTER

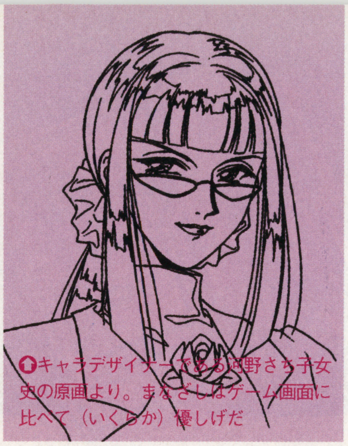
無敵の美貌を誇る 超考古学の若き権威

筑波国際大学教授にして超考古学の若き権威。それが安西エリの肩書である。

彼女の専門分野は超考古学の中でも超古代文明と呼ばれているもので、主にムー文明やアトランティス文明などを中心に研究を行っている。著書も多く、多少なりとも超考古学をかじったことがあるならば、彼女の名を知らぬ者はいないであろう。

そんな彼女であるから、ムー文明に残された「トロニウム」を探していたル=カインが目を付けたのも至極当たり前と言える。…ただ、彼女はこと研究となるとかなりの行動派に変貌を遂げることから、一説には同意のもとの誘拐との噂も流れている。

また、彼女は肩書きと同じ、またはそれ以上にその溢れんばかりの美貌の持ち主として有名である。ひとたびテレビに出れば視聴率30%というのも、あながちウソとは言い切れないのだ。



キャラデザイナーである河野さち子女史の原画より。まなざしはゲーム画面に比べて（いくらか）優しげだ

ル=カインの下からは、東方不敗の手によって救出された

ERI= ANZAI 安西エリ

- ・身　長　172cm
- ・体　重　46kg
- ・3サイズ　B88／W58／H84
- ・年　齢　27歳

プロデューサー 寺田貴信氏の オレにもなんか言わせろ！

安西博士は設定では男性だったんですが、地上編はあまりにも色気がないんで女性にしてもらいました（爆笑）。

さて、3月にはスペシャルディスクも出るのでよろしくお願いします。それと、皆さんからの様々なご意見は必ず次に生かします。でも、皆さんが思いもつかない物がもうちょっとすると姿を現すかも知れませんよ。そう、それは○○の××が△△で…。どうかご期待下さい。

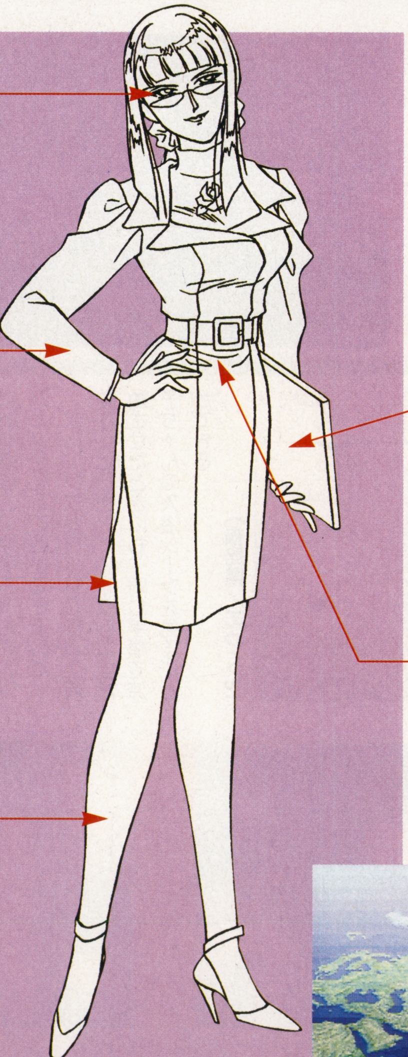
ANALYZE

安西博士の魅力を徹底大解剖!!

それでは、ここからは特別企画として安西教授の魅力を隅から隅まで徹底解剖していこう。

かなり「作り」が入っているのだが、ちゃんとバンプレストにはチェックしてもらっているので、一応は公認と言える。あッ、そこォ！　あからさまに不満げな顔をするのは控えるように!!

それでは、早速いってみよう!!



●安西アイ

かけているのは、実は伊達眼鏡。両目ともに2.0の視力を持っている…というのは担当者の希望なのだが、実際のところこの眼鏡が彼女を一層理知的にしていると言える。

●安西アーム

一見きゃしゃに見えるが、さすが数々の遺跡を探索してきただけあって人並の腕力は持っている。また、その女らしく繊細な指は、すべての日本人女性の羨望の的だ。

●安西スリット

パッと見、何の変哲もなさそうに思えるタイトスカートの切れ目だが、実はここに全宇宙の男性が恋い焦がれる何かが隠されている。そう、それは甘く切ない（以下略）。

●安西レッグ

ちょっと太そうに見えるが、それは彼女の写真映り（?）が悪いだけだと信じよう。なお、このイラストはカラーで貰ったものではないので不明だが、おそらくストッキングははいていると思われる。

●安西シークレットファイル

安西博士の研究のすべてが詰まっている超極秘書類だ。誰であっても中身を見ることは許されない。聞くところによるとこのファイルを見てしまった者のうち3人はストーカーに悩まされ、5人は交通事故に遭い、1人は悟りを開いたということだ。

実は、ただの出席簿という話もある。

●安西ボディ

見ての通り、文句のつけようがないほど均整の取れたナァーイスバディ、難しい言葉で言うと「ボン、キュッ、ボーン」だ。この服の下に広がる彼女の素肌を見た者は少ないのだが、聞くところによると「いやぁ、たまらんッスよ」だとか。

個人的には、タイトスカート万歳である。

その美貌の前には、あの「堅物」大文字博士ですら陥落した

シミュレーション 新スーパーロボット大戦

バンプレスト

PS 発売中 6800円

メモリーカード対応（3～15ブロック）

©葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO

※「超機大戦SRX」は『新スーパーロボット大戦』に登場するオリジナルキャラクタたちの呼称です

おハガキサンクス

さて、今回はスペースが無いので柱を使っておハガキの紹介をしますね。「読者から次の『スーパーロボット大戦』にこのロボットを出してくれ！という熱い意見を募集してみてはいかがでしょうか？（埼玉県／山花秀樹クン）」えーと、同意見のハガキは山ほど来ているんですが、オリジナリティがないのでやりません。「『新～』にしても何にしても、『スパロボ』に登場するオリジナルキャラのキャスティングってピッタリですよね。…マサキ以外。（愛知県／つちもぐらサンご）」㊒もまったく同じ意見です（苦笑）。「このページは読者からのハガキが増えたら増ページするのでしょうか？（茨城県／籠島淑美サン）」実は、早速次号増ページとなります。担当者の煩悩大爆発でお送りしますのでお楽しみに!!

超ウルトラテクニック

知っててお得なゲームのお供。ウルテクは今週も絶好調

『ファイターズメガミックス』、『FFⅦ』をはじめ、ぞくぞくと発見されている人気タイトルのウルテクを全部教えちゃうぞ！

優 やしの木と神経衰弱

ファイターズメガミックス　SS

セガAM2研のシンボルであるやしの木を使う技と、ミニゲームの神経衰弱で遊べる技の2つが見つかったので紹介するぞ。

（東京都／門脇強）

やしの木を使う

合計で84時間以上稼動させていることがこのウルテクの条件。この状態で、くまちゃんにカーソルを合わせてZで選択すると、やしの木が使えるのだ。

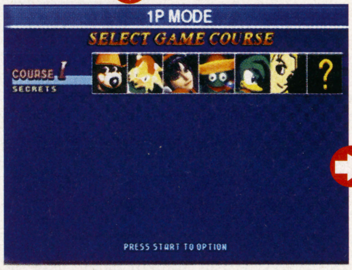
これがやしの木！　使える技はくまちゃんといっしょなのだ

神経衰弱ができる

このウルテクには条件が2つある。1つめはトレーニングモードでOKマークを1000個以上つけること。2つめは、1Pモードの1コース以外をすべてクリアすること（1コースをクリアしていてはいけない）。この状態で、1PモードのIコースにカーソルを合わせてLを押すと、ミニゲームの神経衰弱をすることができる。

ちなみに、A、B、C、Dコースをそれぞれクリアすると E、F、Gコースが出現する。さらに、E、F、Gをクリアすると Hが、Hをクリアすると最後にIコースが出現するのだ。

条件❶	条件❷
トレーニングモードで、キャラはだれでもいいからOKマークを1000個以上つける	1PモードのA～Hコースをクリアする



条件を満たし、1PモードのIコースにカーソルを合わせて右のコマンドを入力

Lを押す

これが神経衰弱モード。各キャラの顔を合わせていくのだ

秀 涼子ちゃんのシャワーシーン

ROOMMATE～井上涼子～　SS

ソフトを50回以上起動させたら、サターンの内蔵時計が22時から23時のあいだに浴室へ行ってみよう。すると、浴室をのぞくイベントが発生する。ここで、「ちょっとだけ覗こうかな。」という選択肢を選ぶと、涼子ちゃんの入浴シーンを見ることができるのだ。

また、ソフトを100回以上起動させたときと、150回以上起動させたときにも、同じ手順で涼子ちゃんの入浴シーンを見ることができる。

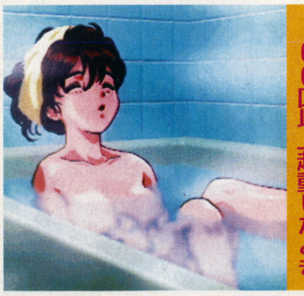
（福島県／あっくん）

ソフトを一定回数以上起動させてから、浴室へ行くと…

このようにイベントが発生する。涼子ちゃん、ゴメンね

50回以上起動したとき

ああ、もう少しで見えるのになあ



100回以上起動したとき

お湯でよく見えない。シクシク

150回以上起動したとき

シャワーシーンに遭遇。ラッキー

良 お得なウルテク3連発

ファイナルファンタジーVII　PS

知っているとお得な、チョコボ育てがさらに楽しくなるウルテクと、戦闘を有利に運ぶウルテクを、3つまとめて紹介するぞ。

（東京都／ハチマキモーグリ）

チョコボが回転

チョコボファームでチョコぼうを買い、捕まえたチョコボをチョコボファームへ送る。そのあとチョコボファームにいるグリングリンに話しかけて、チョコぼうへ移動させるチョコボを選択する画面になったら、L1かR1を押そう。すると、表示されたチョコボが回転する。このウルテクは、エサをあげる画面などでも実行できる。

⬆チョコぼうに移動させるチョコボを選択する画面で、左のコマンドを入力

L1かR1を押す

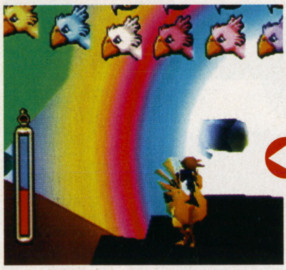
⬇このように、かわいいチョコボをいろいろな角度から見ることができるのだ

スタミナ回復

チョコボファームにあるチョコぼうに1匹でもチョコボがいる場合、ゴールドソーサーのチョコボスクェアにいるエストに話しかけると、チョコボレースにレーサーとして参加することができる。そのあと、レースが始まったら、R1とR2を同時に押し続けよう。すると、チョコボのスタミナが少しずつ回復するのだ。これは、ボタンを押し続けているあいだ有効で、1レース中の使用制限はない。このウルテクを使えば、レースで有利に走ることができるぞ。

⬇スタートダッシュでスタミナが減ったが…

R1とR2を同時に押し続ける



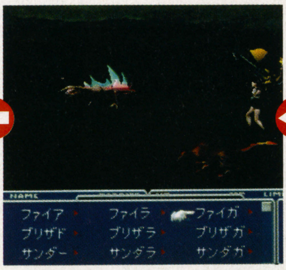
⬆レース終盤にはここまで回復。レース展開がかなり楽になるぞ

魔法で3回連続攻撃

まず、「ファイア」などの攻撃魔法のマテリアに、「ぜんたいか」のマテリアを組み合わせて、攻撃魔法を全員にかけられるようにしておく。そして戦闘になったら、「リフレク」の魔法をパーティ全員にかけよう。この状態で、「ぜんたいか」を組み合わせた攻撃魔法をパーティ全員にかけると、はねかえした魔法で、敵に3回連続で攻撃できるぞ。ただし、「グラビデ」などの「リフレク」ではねかえすことができない魔法では、このウルテクは使えない。

⬆戦闘になったら、パーティ全員に「リフレク」の魔法をかけよう

⬇次に、「ぜんたいか」を組み合わせた魔法をパーティ全員にかける



⬆魔法がはねかえり、3回連続でダメージを与えることができるのだ

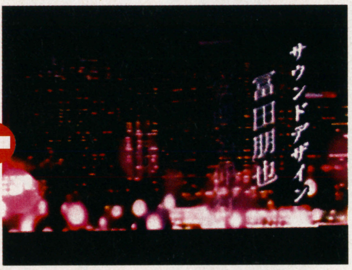
良 エンディング&対戦キャラ増加

麻雀MASTER　N64

エンディングのスタッフロールを見ることができる技と、「九龍」でのフリー対戦の対局者が6人増える技を伝授しよう。

エンディング

オープニングのデモ画面が流れているときに、十字キーで上、上、下、下と押したあと、L、R、L、R、B、A、スタートの順にコマンドを入力しよう。すると、いきなり画面が切り替わって、エンディングが流れるのだ。



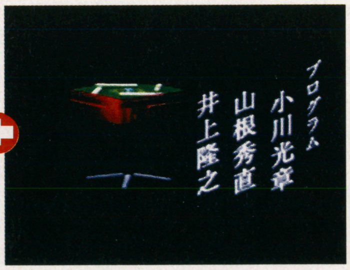
⬆オープニングのデモ画面が流れたら、左に示したコマンドを入力しよう

十字キーで上、上、下、下と押したあと、L、R、L、R、B、A、スタートと入力

⬆画面が切り替わり、BGMと共にエンディングのスタッフロールが流れる

対戦キャラ増加

オープニングのデモ画面が流れているときに、十字キーで上、上、下、下、左、右、左、右と押したあと、B、A、スタートの順にコマンドを入力しよう。このあとゲームをスタートさせたら、フリー対戦モードで麻雀荘「九龍」へ行くと、対戦相手が通常の13人から19人に増えているのだ。



⬆エンディングコマンドと同じように、デモ画面で左のコマンドを入力する

十字キーで上、上、下、下、左、右、左、右と押したあと、B、A、スタートと入力

⬆麻雀荘「九龍」に行くと、新たに6人の雀士とフリー対戦することができるのだ

©SEGA・DATAM POLYSTAR／ROOMMATE PROJECT・スクウェア・KONAMI

コース&ステージセレクト

マイティヒット~Mighty Hits~ PS

難関ステージだ!

良

タイトル画面にある「OPTION」を選択し、□、×、×、□、□、□、×、×、×、×の順に入力しよう。ちなみに、ハイパーブラスターを使用した場合は、□をトリガーに、×を特殊ボタンに置き換えて入力すればいい。また、マウスでのコマンド入力はできない。すると、オプションに「SELECT」の項目が加わる。この項目を「ON」に設定してゲームを始めると、コースセレクトができるようになり、このあと続けてステージセレクトができるのだ。

(北海道／毅の彼女)

オプション画面で□、×、×、□、□、□、×、×、×、×、の順に入力する（ハイパーブラスターを使用する場合は、□を特殊ボタン、×をトリガーに置き換えてコマンドを入力する）

ここで項目を「ON」に設定し、ゲームを始めよう

コースセレクト

上下で好きなコースを選択できる

ステージセレクト

通常よりもかなり回転が遅いぞ！

難しいステージをこれで練習しよう

マナの壺のMP増加

天外魔境 第四の黙示録 SS

良

マナの壺の最大MPが増加するウルテクを伝授するぞ。ただし、あらかじめハドソンから発売されているエスボンジョイカードを接続しておく必要がある。

まず、キャンディを倒すまえにモンタナにある石舞台へ行き、エスボンジョイカードのスロースイッチをHuポジションに合わせてイーグルの翼を使おう。移動が終了したら、スロースイッチはノーマルに戻してもかまわない。そのあとキャンディを倒して、チーフ・ブルからマナの壺をもらうと、マナの壺の最大MPが通常よりも2増えているのだ。

エスボンジョイカードを接続し、スロースイッチをHuポジションに合わせてイーグルの翼を使う

キャンディを倒すまえに石舞台へ行く

キャンディを倒して、チーフ・ブルからマナの壺をもらおう

このように最大MPが増えているぞ

借金取り立てで大もうけ

大航海時代Ⅱ PS

良

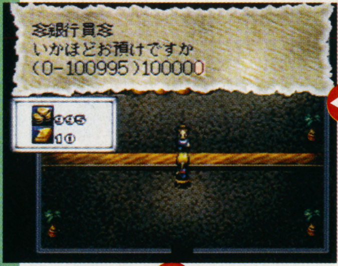
お金を着服してもうける、ちょっとずるいウルテクがあったぞ。

まず、ゲーム序盤で交易名声が0のときに、ギルドに行って借金取りの仕事をもらう。次に、依頼人から借金取りの仕事を引き受けたら、目的の人物を見つけだし借金を取り立てる。このあと、取り立てたお金を含めた持ち金を全部銀行に預けてから、依頼人のところへ戻ろう。すると、依頼人に怒られてしまう。通常なら、これで交易名声が下がってしまうが、もともと0なのでこれ以上は下がらないのだ。このウルテクを何度か繰り返して銀行にお金をためていけば、ゲーム序盤で大量の資金を稼ぐことができるぞ。

借金返せ～

交易名声が0の状態で、借金取りになって金塊を取り立てる

依頼人のところへ戻るまえに、取り立てたお金を最寄りの銀行に預ける



手ぶらで戻ると依頼人に怒られるが、交易名声が0から下がらないので平気

何度も繰り返せば、あっと言う間に大金持ち。序盤から艦隊をそろえられるぞ

良 テストモード

Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ PS

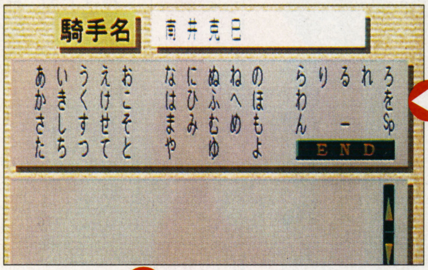
競馬ファンならずともうれしい、BGM、音声、ムービーの3つのテストができる超お得なウルテクを紹介しよう。

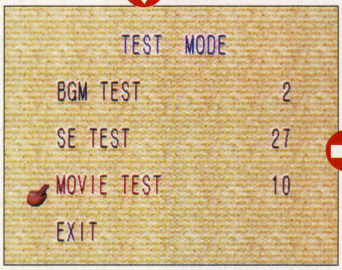
まず、タイトル画面にある「Normal Game」の「New Game」を選択する。そして、騎手名入力画面になったら、「南井克巳」と入力しよう。すると、通常ならこのあとゲームが始まるはずが、なぜかテストモードの画面になるのだ。このテストモードでは上下でBGM、音声、ムービーの各項目を選び、左右で番号を選択、〇で再生ができる。なお、×を押すとタイトル画面に戻ってしまう。

（宮城県／やまのがみ）

「Normal Game」の「New Game」を選択する

この騎手名入力画面になったら、「南井克巳」と入力して「END」を選択しよう





これがテストモード。菊花賞や有馬記念などの好きなムービーも見れるぞ

いつでもあの興奮がよみがえるのだ

良 サーキットの背景変化

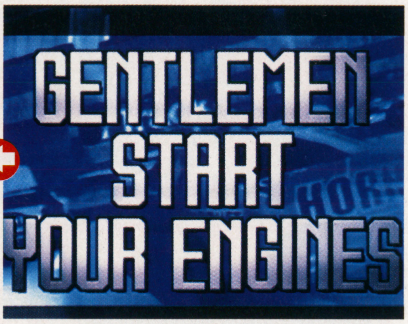
デイトナUSA サーキットエディション SS

サーキットの背景を、朝や夜などの5種類に変化させることができるウルテクを紹介するぞ。

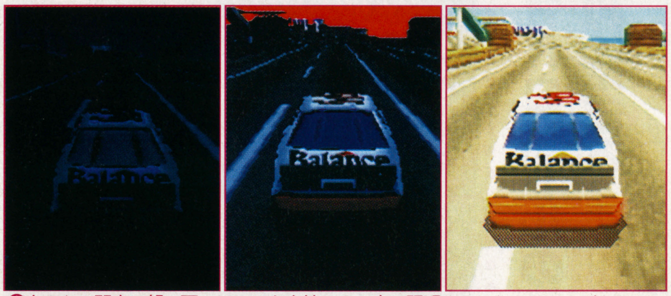
サーキットとマシンを選択したあとの、「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」と表示された画面になったら、XとZを押そう。このとき、画面が切り替わるまでボタンは押し続けること。すると、サーキットの背景が朝に変化するのだ。同様に、Xを押し続けると夕焼け、Yを押し続けると闇夜、XとYを押し続けるとナイター、Zを押し続けると夏に、それぞれサーキットの背景が変化する。

（千葉県／千葉のカズ）

この画面になったら、コマンド入力



背景に対応したボタンを押し続ける



左から、闇夜、朝、夏。ほかにも夕焼けや、夜に照明のついたナイターがある

可 ランダムでステージを選択

ソウルエッジ PS

対戦するステージを、ランダムで決められるウルテクがあった。キャラを選択したあと、セレクトを押し続けよう。すると、対戦するステージがランダムで変わるのだ。さらに、ステージの大きさを20メートルに設定しておくと、エッジマスターモードのステージも登場するぞ。

キャラ選択後、セレクトを押し続ける

エッジマスターモードに登場したステージ。すべてランダムで決められる

超ウルトラテクニック大募集

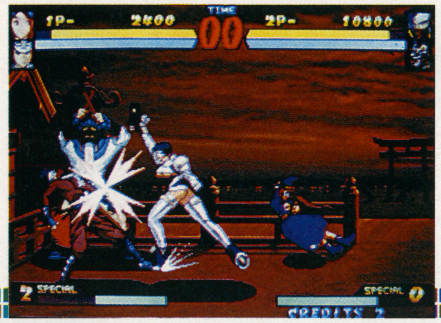
このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金1万円也
秀	金5千円也
良	金3千円也
可	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

©ALTRON・HUDSON SOFT／RED・KOEI・ケイバブック／SUNSOFT／AVANTI・SEGA・(株)ナムコ



GROOVE ON FIGHT

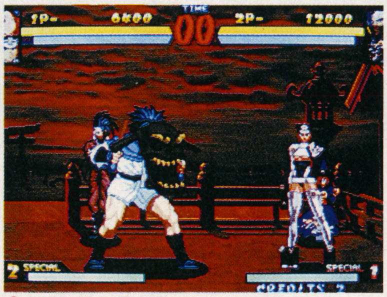
稼働時期未定
アトラス

時は2015年、2on2バトルの豪血寺頭主決定戦が始まる

アーケードでシリーズ3作が出た対戦格闘『豪血寺一族』の最新作にあたるゲーム。

おなじみの「お種」と「お梅」を除いてキャラを一新、2人でコンビを組んで闘うタッグ戦でのバトルになったぞ。

「ごっつい」「回り込み」の2つの攻撃ボタンを加えた6ボタンでの攻撃システムとなる。ストレスメーターというゲージを消費して、ストレスシュートやデュアルアタックという強力な技を出すこともできるのだ。


⬆奇抜な面々が激しいバトルを繰り広げる

⬆タッグならではの攻撃方法もいろいろあるぞ

集いし11人(?)の戦士たち

豪血寺一族の頭主の座を長年にわたって保ち続けたお梅は、妹のお種と力を合わせて一族を統治することにした。そして次期頭主決定戦もまた、2人1組で行われることに…。

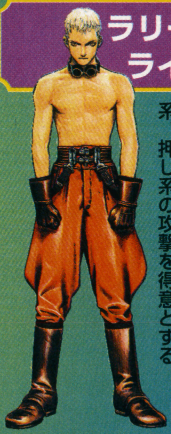
花小路ポプラ

「2」、「外伝」に登場したクララを母親にもつ「超魔法コギャル」。さまざまな魔法を駆使して闘うぞ。母親ゆずりの変身能力はあるのかな?

乙霧レミ

魔女の血筋をひそかに受け継ぐ良家のお嬢様。音符をお供に、サウンド系の魔法で闘う

ラリー・ライト



武道家の祖父と学者の父の影響を強く受けた、考古学者かつ冒険家。パンチ系、押し系の攻撃を得意とする

ソーリス・R8000

2115年の世界から、豪血寺一族と人類の歴史を守るためにやってきた未来警察の捜査官

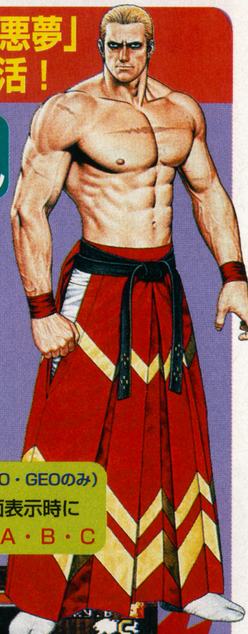
クリス・ウェイン

シリーズ全作に登場するキースとアニーの息子。趣味が恐喝という極悪な性格で、キック系の攻撃が得意

ファミマガWeekly FMW アーケード共和国

緊急情報 ギース、「悪夢」として復活!

リアルバウト餓狼伝説スペシャル



ゲームをノーミス（1本も取られずに）でクリア(コンティニュー可)し、ファイターズランキングがマスターファイター以上だと、ギースが登場。

NEO・GEO版は、使用することも可能。

ギース使用コマンド（NEO・GEOのみ）
デモ中のランキング画面表示時に
→↗↑↖←↙↓↘→↘+A・B・C

ダブル烈風拳

レイジングストーム

©SNK・ATLUS

激しく叩き込んで爽快感を満喫!!
対戦格闘とガンシューティングの新作

短い時間でスカッと楽しめるタイプが主流のアーケードゲーム。数多くリリースされる対戦格闘、今も昔も人気の高いガンシューティング、それぞれの最新タイトルを1本ずつ紹介しよう。

ガンの迫力の再現に重点を置いたコナミのガンシューティング

オペレーション サンダーハリケーン

稼働時期未定／コナミ

筐体への固定式ではないフリータイプの大型マシンガンを、両手で持って弾切れなしで撃ちまくるガンシューティング。長さ約65センチ、重さ約3キロという迫力たっぷりのマシンガンで、すべての敵や車輌、建築物などを破壊しまくるのだ。

1999年、軍国主義国家同盟である「ネオ枢軸軍」によって世界は征服されてしまった。それに対抗すべく自由主義連合国家は、最新鋭戦闘ヘリによる部隊を組織、反撃を開始する。5つのミッションをクリアし、世界を救え！

迫力満点

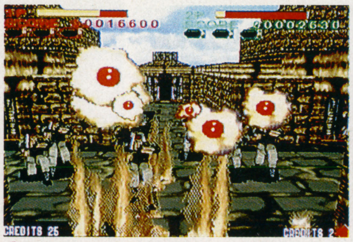
⬆➡ズシンとくるガンの反動、スーパーウーハー搭載の迫力サウンドでなりきりプレイ！

⬇輸送ヘリに乗った敵兵士。ポリゴンで描かれた敵軍隊を徹底的に撃ちまくれ

⬇ステージ1の空中での激戦。ジェット機やヘリコプターなどが襲いかかってくる

ネオ枢軸軍の圧倒的物量を破壊しつくせ！

⬆ステージ2のボス、戦車。ひるむことなく弾をぶちこんでやれ



⬆ステージ2では、地表近くまで降りて戦う。ひしめく敵兵士集団！

豪血寺 お梅 & 豪血寺 お種

おなじみのこの双子、100歳を迎えながらも数々の技は健在。2人で1人扱いで、もう1人とタッグを組む

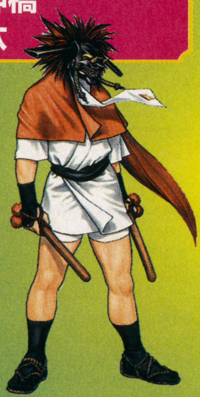
マックス・アックス・ダックス(M.A.D)

さまざまな発明品を駆使して攻撃する、アブナい科学者。趣味・特技は実験、発明、妄想など

ファルコ

あらゆるギャンブルに精通しているギャンブラー。その必殺技もカードやスロット、麻雀などのギャンブル関連のアイテムを使ったものが多い

天神橋 筋六



花火師、テキ屋、自警、太鼓師などを兼任する祭り師。張り手、投げ技系の豪快な攻撃を得意とする

ルドルフ・ゲルトハイマー

某国際機関の副長を務める、冷徹かつ非道な男。鉄球を使った攻撃を得意とし、趣味は豪血寺つぶしとか

雪上 火澄

22歳、プータロー（無職）、忍者オタク。父親も忍者マニアで、幼いころから英才教育（?）を施された

©KONAMI

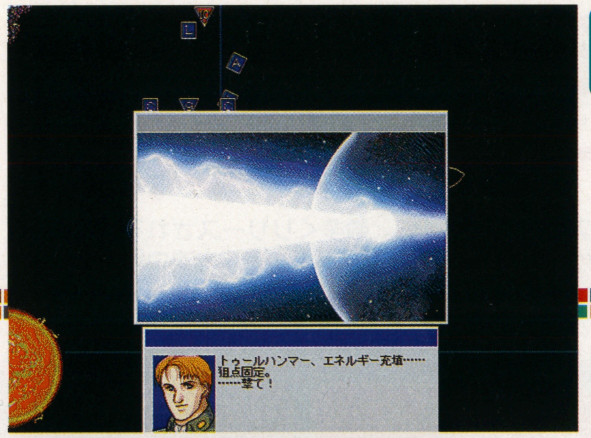
銀河英雄伝説IV EX for Windows95

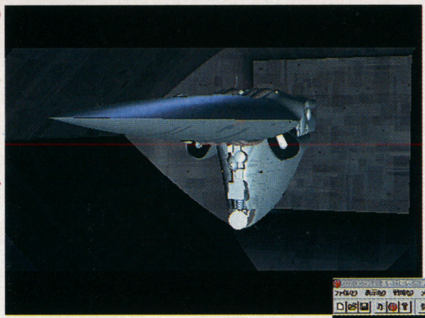
3月14日発売予定
クエスト
10800円

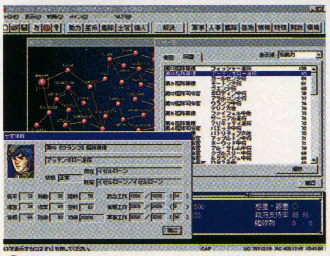
Win95

広大な銀河での戦争は、時として英雄を生みだす…

PC-98版からの移植となる『銀河英雄伝説IV EX』のWin95版。シナリオやオンラインのヘルプ、名将録が追加された。
全登場人物185名のうち、選択可能な72名から選び、用意されている10本のシナリオをプレイ。クーデターなどの政治的要素も盛り込まれている。



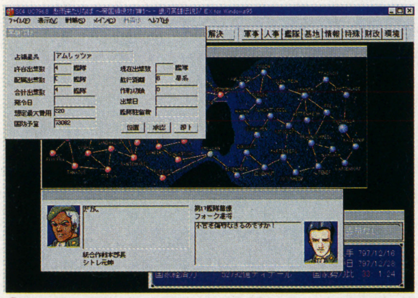

➡重厚に描かれたオープニング

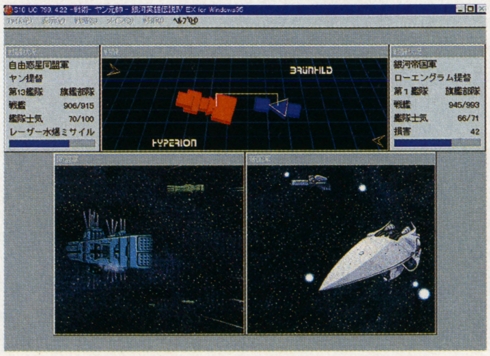

⬆個人のステータスがひとめでわかる

➡帝国と同盟がひしめきあう

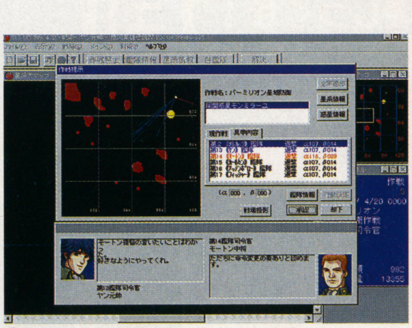
ゲーム進行のメイン 銀河戦闘の流れ

攻め込む星域、人員は、軍の上層部により決定される。プレイヤーが作戦の上申をすることもできるが、すんなり上層部に案が受け入れられるとは限らない。
目的地に到達した時点で戦術画面に切り換わる。ここでは惑星の占領、艦隊戦などといった戦闘がおこなわれる。戦術画面ではプレイヤーの艦隊は自由行動をとることができる。味方をおとりにして自分は敵の後方に回り込むなど、多彩な戦術が実行できるぞ。


⬆どの敵部隊に攻めるかなどを決める



➡ブリュンヒルド対ヒューベリオンだ


⬆自分が上の立場なら、部下から進言される

●今週のこの一本●

Disc Station Vol.14(春号)

Win95
3月6日発売予定
コンパイル/1980円(税込み)

全国の書店などで発売されるDisc Stationシリーズの最新号。今号はRPG『幻世酔虎伝』やパズル『なぞぷよ』などのゲーム5本、DSアニメvol. 2(魔導物語アニメ2本、幻世酔虎伝1本)、ももも通販や韓国ぷよ大会の映像4本などが収録されている。

魔導物語のキャラたちによるアドベンチャーゲーム『ルルーの鉄拳春休み』。ルルー様が主役でございます

Disc Station初のクォータービュー採用のパズルアクション『El—Do・ra・do』だ

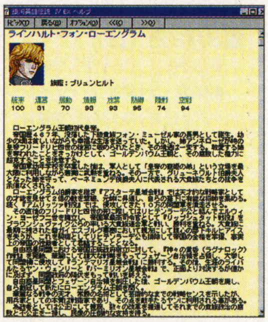
©COMPILE・田中芳樹/TKVW/QUEST/BOTHTEC/Micro Vision

この春に発売される注目の3作品、動物・ファンタジー・SFのシミュレーション

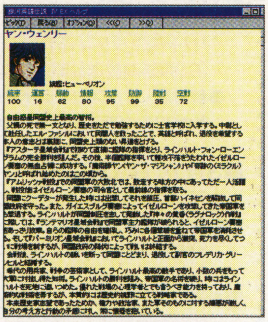
季節の変わり目であわただしい中、ゆっくりと落ち着いてできるシミュレーションゲームがおすすめ。動物や草花などと自然にひたったり、宇宙の銀河で艦隊を率いたりとさまざまなジャンルがそろっている。

物語の人物がわかる 銀河英雄名将録

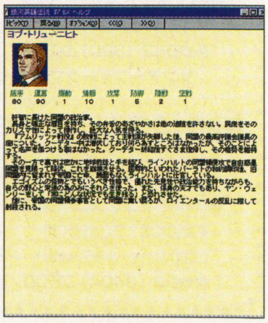
いつでも開けるヘルプ名将録。主人公の一人ラインハルト、もう一人の主人公のヤンをはじめ、ラインハルトの姉アンネローゼ・フォン・グリューネワルトやヤンの同僚ジャン・ロベール・ラップなど185人を収録。



いわずと知れたラインハルト。マスクもよく、判断力も決断力もある



不敗の魔術師ことヤン。でも政治に関しては、てんでダメ！



扇動政治家であるヨブ・トリューニヒト。かなりの悪のパワーを感じる

ロードモナーク First

Win95

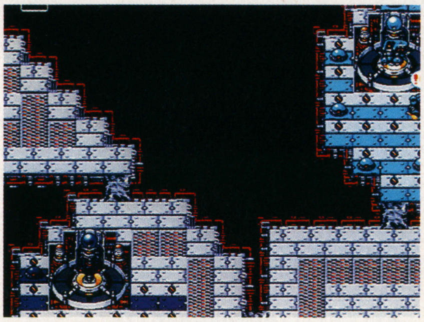
3月14日発売予定
日本ファルコム／2800円

さまざまな機種で発売されている『ロードモナーク』。今回のFirstは、新しい20本ものマップが収録されている。

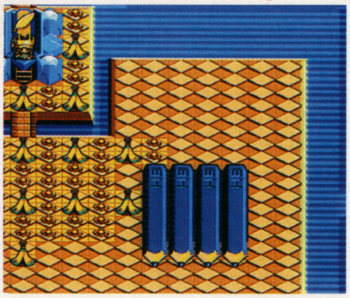
・操作するキャラは、今までの西洋風の騎士をはじめ、マップによってはロボットが出てくるサイバー系のものもいる。

通常はステータスなどが表示される

東洋の雰囲気を漂わせる「偽演・三国志」



ギギギ、「論理空間の原野」ダゾ



マジカルな「とりぷるあたっく」

シムパーク 日本語版

Win95

2月28日発売
マクシス／9800円

プレイヤーは、公園の設計開発から、維持までを担う公園管理者（レンジャー）に任命される。

まず最初に、北アメリカ地域から開発する公園を選ぶ。そして、公園で動物を飼育し、保護していくなど、公園を管理していく上で起こるすべての問題を解決しながら、人々が楽しめる公園を作ることが目的なのだ。

動物を飼うなどして、公園を経営していこう

公園に生息する動・植物の名前を照合

電子メールから情報や依頼が続々と入る

ちょっとした情報がわかるぞ

©日本ファルコム・Maxis

ファミマガWeekly FMW

バーチャルアイドル共和国

イベントがあるのは、のべ20日間
女優のあの人に会いに出掛けよう

うららかな春も目の前。オフタイムをハッピィに過ごしましょ♥

3月の声優イベントスケジュール表

●GIRLS BE ●長沢ゆりか ●草地章江 ●國府田マリ子 ほか（イベント順）

⇧2月におこなわれた、代表的なライブイベント。2月11日のケイエスエスのステージ

まだまだ寒い日は続いているけど、もうすぐ3月。若葉の季節。いつまでも家のなかにとじこもっていないで、春の陽射しを浴びに、がんがん外へ繰り出そう！
バレンタインにちなんだイベントも一段落した今、春を楽しむ催し物がチラホラ。最近は、役者稼業の声優さんが舞台公演に出演することも多いみたい。ふだんは、アニメなんかでキャラを演じている声だけを聞くことが多いけど、この機会に女優としてがんばっている彼女の姿を観にいくのもいいかも。じゃあ、元気良く景気よく、行ってみましょうか♥

■3月2日（日）

★GIRLS BEデビューイベント
●東京・池袋サンシャインシティ噴水前広場
※出演：桑島法子・豊嶋真千子
㈷☎03（3746）5459／ビクターエンタテインメント

★長沢ゆりか公開録音
「クレオサウンドシティ」
（IBS茨城放送公開録音番組）
●茨城県・つくば市クレオ
㈷☎0298（21）8000／茨城放送

■3月9日（日）

★長沢ゆりか公開録音
「ジャスコシティふれ愛ランド」
（BSN新潟放送公開生放送番組）
●新潟県・ジャスコシティ大形本町店
㈷☎025（267）4111／新潟放送

■3月11日（火）

★草地章江 トーク＆ライブ
●東京・渋谷公園通り劇場
㈷☎03（3423）3302／ノーサイド音楽出版

■3月14日（金）・15日（土）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●名古屋・アストロドーム
※出演：國府田マリ子（あいさつ）
㈷☎052（320）9100／サンデーフォークプロモーション

■3月15日（土）～16日（日）※1泊2日

★草地章江「草地章江 第2回雪まつり～くーちゃんだよ!! 全員集合～」
●加山キャプテンコース湯沢
♥参加料金・3万4800円
（往復バス代・ホテル宿泊代・イベント参加費用が含まれます）
㈷☎03（3404）7500／キャピタルヴィレッジ

■3月16日（日）

★「db－FM開局記念
コナミオールスターフェスタ'97」
●東京・渋谷公会堂
※出演：金月真美・長沢ゆりか・栗林みえ ほか
㈷☎03（3449）5733／コナミオールスターフェスタ事務局

■3月17日（月）・18日（火）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●大阪・M－CUBE
※出演：國府田マリ子（あいさつ）
㈷☎06（341）3525／夢番地・大阪

■3月20日（木）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●金沢AZ
㈷☎0762（60）0999／キョードー北陸 金沢オフィス

■3月22日（土）・23日（日）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●東京・新宿ルミネホールACT
※出演：國府田マリ子（あいさつ）
㈷☎03（5839）9999／ホットスタッフプロモーション

■3月26日（水）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●岡山・オルガホール
㈷☎086（221）8151／キャンディープロモーション岡山オフィス

■3月27日（木）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●広島・Bad Lands
㈷☎082（249）8334／キャンディープロモーション広島オフィス

★「スレイヤーズ」
TV新シリーズ先行上映イベント
●東京・日比谷公会堂
※出演：林原めぐみ・松本保典 ほか

【参加のしかたと応募方法】
往復ハガキで応募。その後、入場整理券の返送（応募者多数の場合、抽選とする）。記入事項は、●住所・氏名・年齢・学年（職業）●原作者、監督への質問 ●スレイヤーズキャラコスプレ大会を開催するため、参加希望者はキャラ名を記入。優勝者には豪華プレミア賞品あり。

【あて先と締め切り】
★あて先⇨〒173 東京都板橋区弥生町77-3
株式会社ムービック「スレイヤーズイベント」（V）係
★締め切り⇨3月14日（金）必着
㈷☎03(3972)1222／ムービック

■3月28日（金）

★國府田マリ子 ビデオコンサートツアー '97
●福岡・スカラエスパシオ
※出演：國府田マリ子（あいさつ）
㈷☎092（714）0159／キョードー西日本

■3月28日（金）・29日（土）・30日（日）

★舞台 言霊詩劇（ことだまオペラ）
「光太郎智恵子」
●東京・朝日生命ホール
※出演：池田昌子・高野直子・玉川紗己子・畠山美和子（出演順） ほか
㈷☎03（5952）3019／夢呍空（むんく）

■3月30日（日）

★宮村優子「根性戦隊ガッツマン」
メモリアル・イベント“根性よ永遠なれ!!”
●東京・足立区アメージングスクエア
（同日同時刻同会場にて、岩田光央のアルバム発売記念メモリアル・イベント「踏み台よ永遠なれ！」実施の予定…）
㈷☎03（3882）8011／アメージングスクエア

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア(株)

ファミマガWeekly

3月14日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

希望するソフトの番号

番

電話番号 ( )

(キリトリ線)

ファミマガWeekly

3月14日号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□

□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P95のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ(切手は不要です)。締め切りは3月6日必着です。当選者は、本誌3月21日発売号の、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

〜今週のプレゼント(各5名様)〜

①悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜(PS)
②ファイナルファンタジーⅣ(PS)
③ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織(SS)
④ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(SS)
⑤ブラストドーザー(N64)
⑥実況パワフルプロ野球3 '97春(SFC)

表1 今号の記事

No.		No.	
01	表紙	27	パソコン共和国
02	目次	28	バーチャルアイドル共和国
03	TOPICS	29	〈DATA ATTACK〉プリンセスメーカー ゆめみる妖精
04	今週のリアルランキング	30	読者ゲーム評・読者討論会
05	〈続報〉ファイナルファンタジータクティクス	31	Fair Judgment　今週はコレを買え!
06	〈続報〉GRANDIA	32	COMING SOON
07	〈続報〉ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	33	〈攻略〉ナムコミュージアムVOL.5
08	〈続報〉ブシドーブレード	34	〈続報〉エースコンバット2
09	〈続報〉るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー 十勇士陰謀編	35	〈続報〉DEEP SEA ADVENTURE 〜海底宮パンタラッサの謎〜
10	〈続報〉がんばれ森川君2号	36	〈続報〉新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
11	〈特報〉Blaze＆Blade〜Eternal Quest	37	〈続報〉ゼビウス3D／G+
12	〈続報〉クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜	38	〈特報〉アザーライフ・アザードリームス
13	〈攻略〉海腹川背・旬	39	〈続報〉機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者
14	〈攻略〉ドラゴンナイト4	40	〈特報〉ハウス　オブ　ザ　デッド
15	〈攻略〉クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳〜	41	〈特報〉ときめきメモリアル おしえてyour heart
16	Weekly Information	42	〈特報〉重装機兵ヴァルケン2(仮称)
17	FMW投稿バトルロイヤル	43	週刊新着情報局
18	〈攻略〉ファイナルファンタジーⅦ	44	新作ゲーム発売カレンダー
19	〈続報〉TOBAL 2		
20	〈続報〉ファイナルファンタジーⅣ		
21	〈連載〉サクラ大戦　霊子新報		
22	〈連載〉機動戦艦ナデシコ　バカばっか		
23	〈連載〉ときめきHotLine		
24	〈連載〉SUPER ROBOT A GO! GO!		
25	超ウルトラテクニック		
26	アーケード共和国		

表2 雑誌名

No.		No.	
01	ファミマガ64	24	月刊ファミ通Bros.
02	電撃NINTENDO64	25	覇王マガジン
03	The64DREAM	26	LOGIN
04	PlayStation　Magazine	27	マイコンBASICマガジン
05	ファミ通PS	28	コンプティーク
06	電撃PlayStation	29	電撃王
07	HYPERプレイステーション	30	ゲーメスト
08	THE PLAY　STATION	31	ネオジオフリーク
09	SATURN　FAN	32	コミックボンボン
10	セガサターンマガジン	33	コロコロコミック
11	グレートサターンZ	34	少年ガンガン
12	サターンスーパー	35	コミックドラゴン
13	セガ　マガジン	36	コミック電撃大王
14	月刊TECHサターン	37	コミックビーム
15	電撃SEGA EX	38	週刊少年サンデー
16	サターンV	39	週刊少年ジャンプ
17	ファミ通サターン	40	週刊少年マガジン
18	週刊ファミ通	41	週刊少年チャンピオン
19	ゲームウォーカー	42	月刊少年エース
20	じゅげむ	43	Virtual IDOL
21	Vジャンプ	44	電撃G'sエンジン
22	マル勝ゲーム少年		
23	ゲーメストEX		

表3 機種名

No.		No.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
02	スーパーファミコン	13	3DO
03	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ
04	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
05	ニンテンドウ64	16	PC9801·9821シリーズ
06	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
07	PC-FX	18	マッキントッシュ
08	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
09	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。
1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他
(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。
(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。
(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。
1　男　2　女
(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。
(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中か3つ選んで、番号を記入してください。
(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。
(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P148からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。
(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。
(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。
(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P148からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。
(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P148からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。
(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください(機種は問いません)。
1　1〜5本　2　6〜10本
3　11〜20本　4　21〜29本
5　30本以上
(14)あなたは買ったゲームが非常につまらなかった時、どうしますか?
①我慢して最後まで終わらせる。
②やらずにそのままほうっておく。
③中古ショップに売ってしまう。
④友だちに貸したり、あげたりする。
⑤捨てる。

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。
●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。
●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。
●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。
●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。
●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。
●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例
1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例
1 [1]　4 [4]　18 [　][18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

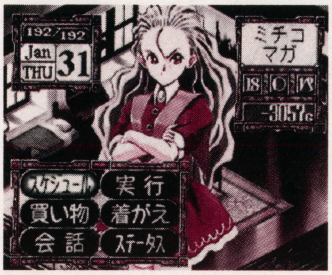
プリンセスメーカー ―ゆめみる妖精―

総数約60種のエンディングのうち、24種のアドバイス集。一に愛情、二に根気で娘の晴れ姿を次々と見てほしい。

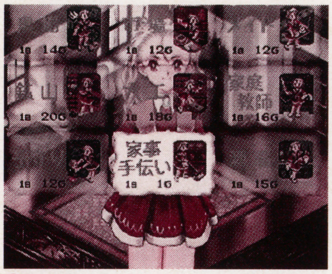
シミュレーション プリンセスメーカー ゆめみる妖精
SCE
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応（3〜15ブロック）

24種 エンディング攻略 いろいろな娘を見るためのアドバイス

18歳になった娘の進路は実に豊富に用意されている。その数ナント約60種類。簡単なものから少々難易度の高いものまで、23種類のワンポイント攻略＋プリンセス攻略だ。系統別の傾向と対策も掲載しているのでここに掲載している以外のエンディングの目安にもなるはずだ。



⇧あとはエンディングを見るばかり。どんな道に進むのか。とても心配…



⇧同じバイトを続けることで、その職を将来の道と決めるパターン

エンディングの系統別傾向と対策

エンディングは3つの系統にわけることができる。個別攻略でもその系統は明記しているので、おおまかにはその系統にあったやり方をすればいいといえる。

仕事に誇りを、バイト系

同じアルバイトを数多くこなすとその職業に就くことになる。基本的には仕事をこなすためのスタミナとそのバイトの実行回数が決め手となる。また他の能力値が必要な場合やお金がなければならない、複数のバイトの経験が必要な職業もある。

その道のプロに、お勉強系

同じ科目を集中的に学ぶ＋そのお勉強でアップしやすい能力値が高いと、その道のプロになれる。バイト系よりもその能力により磨きをかけておいたほうがよく、また複雑な条件のものが多くなっている。

⇧バイト系が労働という感じなのに比べ、芸術関係の多いお勉強系

本当に多種多様、その他

基本的なアドバイスとして、育てたいタイプの娘に絶対に必要であろうと思われる能力値を、他よりも特にズバ抜けて成長させることが大事。また必要でない能力値はできるだけ下げておくほうがいい。

難易度の高いエンディングには、やらねばならない、または1回も経験してはいけないバイトがあるので慎重に考えて実行しよう。

ビジュアル公開するけど… 13種ワンポイントアドバイス

農場 バイト系

農場で自然とたわむれる

とりあえず農場で働かせ、自然を愛する心を育てよう。あとは農作業にもへこたれないスタミナが必要。

市場 バイト系

市場で世間を知ろう

市場でとにかくバイトする。他には一日中お客さんの相手をしても疲れないスタミナがあればOK。

メイド バイト系

メイドで家事のプロに

メイドのバイトをこなして、家事の技能を高める。意外と体力のいる家事に備えてスタミナをつけよう。

子守り バイト系

子供好きにはもってこい

将来必ず役に立つ子守りのバイトをたくさんする。子供相手に疲れた顔を見せないスタミナもいる。

家庭教師 バイト系

マンツーマンでの教育のプロ

家庭教師のバイトをやりこむ。マンツーマンで集中的に教えられる、必要最低限のスタミナはほしい。

建築家 バイト系

大工の技能と知性が合体

大工の仕事を熟知するまでやる。設計のための知力にセンスが必要でさらにその他もそれなりにほしい。

鍛冶屋 バイト系

男勝りの体力、そしてセンス

鉱山、大工を経験豊富にする。特にスタミナとセンス、また気力も高めに。女らしさはいらないようだ。

©Sony Computer Entertainment／GAINAX／NINELIVES

自力で見るべし!! 10種ワンポイントアドバイス

教師 お勉強系
学校が好きで結局教師に

教師に関しては他のエンディングに比べて、そんなに学校に足繁く通う必要はない。ただ教師らしく知力とモラルが大事なので忘れずに。

画家 お勉強系
絵さえ描いていれば幸せ

絵画教室でせっせとデッサンなどの基本的な技法を学ばせる。そして娘の絵画センスを磨けば、画家としてのデビューが待っているぞ。

音楽家 お勉強系
SING MY SONG 私の歌を歌う

音楽教室で歌や楽器といった音楽全般をじっくりお勉強させよう。あとは娘のセンスだけが問題なので、音痴にならないように努力させるべし。

舞踏家 お勉強系
ダンス！ダンス！ダンス!!

ダンス教室でお稽古お稽古、修行に励め。あとはダンスのセンスと、ダンサーとしては不可欠ともいうべきスタミナを充分に高めておこう。

錬金術師 その他
妖しげだが知力、センスが必要

知力とセンスは高めにしておくこと。特に知力は他の能力値よりも高くすること。またモラルを低くして、妖しさ満点になるようにしよう。

哲学者 その他
知力、そして独創性が必要

知力を高めて、他の能力値よりも抜きんでるようにする。哲学者っぽくプライドを高くし、独特な考え方のできるセンスを磨いておこう。

作家 その他
作家先生は知力、プライドが高い

個性的な文章を書くためのセンスを高めに。やる気と理性、そして書き続けられる体力も大事である。作家としての誇りも必要不可欠。

女優 その他
やはり魅力！ダンスと音感も大切

女優といえば魅力、プライド、センスである。当然魅力は一番大事。音楽・ダンスもたしなむ程度ではなく、しっかりとやっておく必要がある。

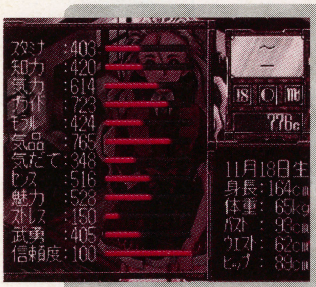
吟遊詩人 その他
旅する体力、詩を書くセンス

センスは詩を詠むのに重要なので、頑張って特に上げよう。あと旅を続けるための体力もいる。詩が財産になるので、お金はいらない。

役場の職員 その他
とりあえず平凡なら…

役場という職場からかモラルが低すぎるとダメなのだ。他は平均的でいいぞ。いざこれを狙うとなると逆に難しいところかもしれない。

PRINCESS プリンセスになる方法は2通り



⬆ここまで育てた娘は果たしてプリンセスになれるか

プリンセスになる方法は2通りあり、ここでは両方の攻略法を掲載。どちらかというと王子様に近づく方法のほうがやりやすいか。

●王子様との距離を縮める

実は以前攻略した9つのバイト以外にもまだ秘密のバイトがあり、それはなんと王子様のそばで働くことができるのだ。そこで王子様との距離を縮めることができれば、晴れて憧れのプリンセスとなることができるというわけ。

●プリンセスにふさわしく

地道にこつこつとすべてを鍛え上げ、女としての器量をアップさせることで、おのずとプリンセスの道が開ける。重要ヒントとして、嫁入り道具を買うお金は多いにこしたことはないということ。

ANOTHER 他のプリンセスもある

プリンセスは1種類だけではない。人間以外の種族のプリンセスにだって、なることができてしまう。正統派のプリンセスを見たら狙ってみるのも一興。

別種族のプリンセスになるには、まずその種族に会うことから始めなければならない。会うためのヒントだが、家の中にいては一生会うことはできないだろう。バイトやバカンスなど積極的に外に出るように心がけるべし。そうすれば別種族と会う確率も高くなるぞ。

農場経営者 バイト系
より農業を愛すればこそ

農場で農業に愛を持つまで働く。なんといっても経営者、農場を開くための資金も必要となる。

料理研究家 お勉強系
食いしん坊がこうじると…

料理教室であくまでお勉強。研究家ならその飾り付けにもセンスが求められてくるので、磨いておこう。

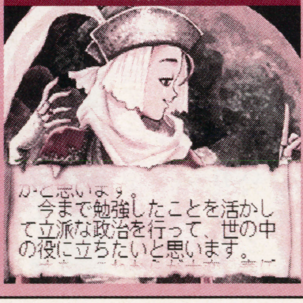
盗賊 その他
盗賊にモラルなんて必要なし

盗賊というだけあってモラル、そして上品さや女らしさはいらない。物騒な職業なので武勇は高く。

女王 その他
すべてを兼ね備えてこそ

女王として気品はもちろん最高、全体的にも高いレベルでないとつらいものがある。バイトに制限あり。

地方領主 その他
やる気と政治資金があれば



領主としてやる気とプライドが必要とされる。また政治資金も必要だぞ。激務に耐えるスタミナも。

博士 その他
当然知性が最高でないと

博士の名に相応しく知力は最高レベルに。他の能力値よりもずば抜けて高くないとダメなのだ。

Reader's Review & Research

読者ゲーム評&リサーチ

今回のソフトは小粒だがぴりっと辛いラインナップ。討論会も要注目。

高い移植度とオリジナル要素が好評!!

セガサターン

蒼穹紅蓮隊

- エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
- 2月7日発売
- 5800円
- シューティング

不評 15%　好評 85%

企業の私設軍隊が繁栄のために戦う。ボタン押しっぱなしで自動照準、ロックオン攻撃が可能。

こんなトコが良かった

アーケード版そのままオリジナル要素も充実

徹底された世界観と演出に心を奪われ、SS版発売までゲームセンターでやり込んでいた。このソフトはST-Vからの移植なので、移植度というよりもアーケード版そのままなのが、何よりも嬉しい。

「努力次第で上手になれる」絶妙な難易度と、戦闘意欲をかき立てる「重厚かつノリのいいBGM」が遊び込んでしまう理由だ。

また、SS版オリジナルの演習モードは、ステージセレクトができるうえに、ステージごとの戦闘理由の情報が入手できる。また、自機の選択画面に、キャラクタや機体の詳細な設定資料集が入っているのも、ファンにとっては、たまらないサービスといえる。

各種の設定は、音楽と効果音の音量バランスなどが細かく変更できるところが良かった。また、隠し要素の特別設定が、わりと簡単に見つけられる親切さも忘れずに評価したいところだ。

とにかく、シューターの人もそうでない人も、一度は触れてみてほしい！　続編を希望!!

（三重県／川西正臣／22歳）

「ライジング」作品のサウンドが聴ける!!

実に面白い!!　アーケードの興奮がよみがえる、とはこのことである。アーケード版は、サターンへの移植を前提としたST-V基板で作られたゲームなので、サターンでの移植度はピカイチ!!　全編を通してアーケード版に忠実な出来だったので、ファンにも納得がいくだろう。

サターン版で特に良かったのは、このゲームを作った「ライジング」のシューティングゲーム『バトルガレッガ』をはじめとする歴代作品のBGMが試聴できるモードがあるところ。条件がそろえばそろうほど項目が増えるようなので、何回も挑戦したくなってくる。

難易度が高いわりには、コンティニューがクレジット制で少しきついが、シューティングが好きという人は絶対に買うべし!!　本当にいいよ。ついでに『バトルガレッガ』も移植希望します。

（愛知県／ライジング狂・INT／21歳）

カッコイイ演出が満載ウェブ選択もグッド

このゲーム、やっぱり燃えますよね。『蒼穹紅蓮隊』のいいところはやっぱり演出。出動のときの指令は、画面を埋め尽くすほどの漢字で表示されていますし、しかも、攻撃目標の名前は難解な読み方ばかり。部隊が会社の私設軍隊という設定もグッド。それがマニュアルに反映されているのも、好感がもてます。

攻撃では、やはりショットボタン押しっぱなしで出せる「N.A.L.S」が使えます。某ゲームのシステムと同じだと思う人もいそうですが、通常ショットが撃てない点や、ウェブが2種類から選択できる点など、戦略性は高くなっています。

（兵庫県／佐々木まろん／20歳）

ここがちょっと…

半端じゃない攻撃2人同時でもキツイ

パッケージに「死角無し！」とある通り、こちらの攻撃に死角が無いのはいいのだが、敵の攻撃が半端じゃないのには参った。ザコの多さもさることながら、ボスのばらまき弾やレーザーなどは、初心者でなくても避けきれないだろう。難易度は最低にしてやっとクリアできるかな、という感じなので、厳しすぎる。2人同時でも楽にならなかった。

（埼玉県／世捨て人／19歳）

メーカーからのコメント

スピード移植と、ロードのスピードも速い『蒼穹紅蓮隊』なんですが、気に入っていただけましたでしょうか？　完全移植と、とってつけたようなオマケ…ではなく、マニアの方にも初心者の方にもお楽しみいただけるサターン版オリジナル要素は、本当にプレイヤーの皆さんのことを考えて制作されたものです。

これからも、応援よろしくお願いします。

（EAV／広報／岡田）

プレイステーション

プロロジック麻雀 牌神

- スクウェア（アクエス）
- 1月31日発売
- 5800円
- テーブル

不評 45%　好評 55%

実在雀士や、ロジック機能で思考プログラムを作成したオリジナル雀士たちと対戦ができる。

こんなトコが良かった

実在プロと対戦！ロジック設定も○

実在のプロ雀士との対戦という、ある意味夢のようなソフト。福井謙二アナの楽しいトークもTV番組のイメージを強めている。

また、このゲームのウリのロジック機能だが、これはすごい。思考をプログラムで設定するのだが、状況による思考の変化や打ち筋のパターンも詳細に設定できる。真剣に考えたロジックで勝ったときには、戦略家としての気分も味わえた。これは、ただの麻雀ソフトではない。

（東京都／雀卓の騎士／25歳）

ここがちょっと…

強すぎる相手に困惑ロジック機能も難解

相手が強く、普通に打っているだけではぜんぜん勝てない。ロジックも簡易版が用意されているが、それでも難解だ。そして、万能と思われがちなロジックも人間の「ひらめき」は再現できない。麻雀はこれが醍醐味で、面白いのではないか？

（岡山県／高橋浩一／？歳）

手軽な戦闘と物語が絶賛の的に

プレイステーション
ドラゴンナイト4

- ●バンプレスト
- ●2月7日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

不評 33%　好評 67%

町でのイベントと戦闘を交互に繰り返すシミュレーションRPG。パソコンの18禁ゲームの移植。

物語の意外な展開に思わずニンマリ

うおおっ、最高ですよ、この思いもかけぬストーリー展開。と言ってもこれからプレイしようとしている人に悪いのでしゃべりませんけど。「Weekly」さんの攻略でほのめかしてはありましたけど（最新号には載ってしまっているかも知れませんが）、それも読まずに楽しみにしている人のためにしゃべりません。とにかく、この展開には思わずニンマリ。女性キャラとのデートイベントなどもあり、ユニットを大切にしなくてはと必死になれるし、とにかく楽しい作品。絶対おすすめ。

（埼玉県／ヒッポー／18歳）

こんなトコが良かった

幅広い層が楽しめる良くできた戦闘部分

パソコン版はやったことがないので比較のしようがないけれど、グラフィックは綺麗だし、要所要所でキャラに声があてられているのがとてもいい。私はシミュレーションRPGが好きで大抵の作品には手を出してきたのだが、この作品の戦略的要素はひとことで言って「なし」。ユニットの戦力は回復の泉で簡単に回復するので、よほど焦って前進させない限り簡単に死ぬことはない。だから初心者でも十分に楽しめる。また前面には魔族、背後からは人々を石に変える黒い霧が迫っているために出てくるターン数の制限が生み出す緊張感や、一度死んだユニットが生き返らないという点で上級者も満足できるように仕上がっていると思う。戦闘中のアニメーションをカットすればテンポ良く進められるし、ストーリーもなかなか。お勧めです。

（山梨県／高原嘉彰／?歳）

オリジナルキャラのドラマに感動!!

オリジナルキャラやデートイベントなど、PSオリジナルの要素が多くパソコン版をやった人でも十分楽しめると思います。特にオリジナルキャラ。彼らの織りなすドラマが実に良い。魔族のひとりであるハーディスなんて、敵ながら物悲しくて情けをかけてやりたいほど切ないドラマを背負っているし。あっと驚く展開もあって最後まで面白い、この物語をぜひ楽しんでもらいたいです。

（神奈川県／日向ぼっこ／16歳）

ここがちょっと…

もっと戦闘部分を重視して欲しかった

綺麗な絵。ユーザーを選ばぬ難易度設定。確かに楽しめるのだが、テンポが悪い。大体からして最初のシミュレーションモードに移行するまでに時間がかかり過ぎる。シミュレーションRPGをやりたくて購入したのにドラマばかり見せられても…。そしてロード。町から戦場、戦場から町と場面が移るごとに待たされるのはやはりうざい。CD-ROMのために仕方ない部分もあるが、これだけドラマ部分でじらされると、テンポの悪さが際立ってきてしまう。もっとシミュレーションモードに比重を置いて欲しかった。

（東京都／佐藤勝昭／19歳）

スケベな台詞は削除していいのでは？

PSなのだからスケベグラフィックがないのは分かっている。分かってはいるのだがそうしたグラフィックを予感させる台詞が出てくると、どうしても物足りなく感じてしまう。スケベを抜きにしたって面白いストーリーなのだから、もうちょっとその辺を考えて欲しかった。そうすればもっと家族向きになるのに。というか堂々と買えるのに…。

（神奈川県／日陰の向日葵／23歳）

メーカーからのコメント

プレイヤーを引き込むストーリー展開、美しいグラフィックなどに感動して、この『ドラゴンナイト4』の素晴らしさをみなさんに知ってもらいたいという気持ちで、今回の移植に踏み切りました。PS版だけの新キャラクタの追加と、それにともなうストーリーの変化など、移植に際してより多くの楽しみを盛り込んであります。存分にお楽しみください。

（バンプレスト／広報／松田）

ゲームボーイ
ゲームボーイギャラリー

- ●任天堂
- ●2月1日発売
- ●3000円
- ●アクション

好評 100%

80年代に流行した『ゲーム&ウォッチ』シリーズのうち4本を、現代アレンジ版とともに収録。

こんなトコが良かった

面白さと同時にこみあげる懐かしさ

懐かしい。とにかく懐かしい。そして面白さが色あせていないのに驚いています。時間を忘れて夢中になってしまうのです。小学生の頃、公園などで友達と夢中になって『ファイア』で遊んだ頃を思い出し、毎日のように童心にかえっています。昔『ゲーム&ウォッチ』で遊んだある人ならば、このソフトが気になってしかたないでしょう。私もゲームボーイポケットと同時に購入してしまいました。ゲーム自体、完璧に再現されているので昔熱中した人なら買って損はしないでしょう。

（東京都／吉田光男／26歳）

「いま」モードの味付けもさすが!!

『ファイア』に『オクトパス』!! もう広告を見たときから気になって気になって仕方がなかったです。昔懐かしいあのゲームを4本まとめてプレイできるなんて本当に嬉しくて仕方がありません。また、たとえば『ファイア』ではヨッシーやドンキーなど、キャラごとの重さで弾み具合が違うなどの味付けをした「いま」モードも、さすがとしかいえないような楽しさで、文句のつけようもありません。オリジナルを知ってる人も知らない人も買って損なし!!

（神奈川県／菊池克也／24歳）

昔を知らなくても楽しいものは楽しい

楽しい。『ゲーム&ウォッチ』は知らなかったけれど、これは面白いです。昔のゲームを忠実に再現した「むかし」モードは、逆に新鮮に映ったし、「いま」モードではマリオなどお馴染みのキャラを使って、きっちりと、より良いものに仕上げてあるので、年齢とは関係なく楽しめました。おすすめです。

（群馬県／流浪の釣り人／16歳）

単純だがやめられないこれが任天堂の原点!?

シンプルな操作とシビアなタイミング。いかにも昔のゲームなのだけども、この単純さが逆に面白い。一度ハマるとなかなかやめられなくなる。少ない演出効果の中でプレイヤーを惹きつけるこの上手さ。任天堂の原点を見る思いです。

（島根県／ツルプルプ／18歳）

ここがちょっと…

「ギャラリー」を見る条件をもっと簡単に

昔の『ゲーム&ウォッチ』と違い次の絵柄の位置が見えていないせいか、どうも昔のようにうまくいかない。だから、なかなか規定の点数に達することが出来ず、ほかの『ゲーム&ウォッチ』を紹介している「ギャラリー」を見ようとしてもままなりません。もっと規定の点数を低くして気楽に「ギャラリー」を見られるようにして欲しかったです。

（東京都／佐々木秀治／24歳）

プレイステーション
厄　痛 ～呪いのゲーム～

●アイディアファクトリー
●2月7日発売
●5800円
●アドベンチャー

不評 45%　好評 55%

選択肢形式でストーリーが展開する。幾人もの視点で話が進む「ザッピングシステム」を採用。

こんなトコが良かった
独特の雰囲気が○ 物語もテンポ良い

この不気味な世界観は、ハマったら抜けだせない中毒性がある。恐怖感をあおるサウンドやCGは、一見の価値があると思います。
また、ストーリーも独特の雰囲気が漂っていて面白かった。途中でつまることも少なく、スムーズに物語が進行していくので、ゲームの世界に吸い込まれていくような感じ。まあ、好き嫌いがはっきりしてしまう作品なので、万人向けではないと思いますが、出来は良いですよ。

（大分県／飯村春樹／23歳）

ここがちょっと…
表情が少なくて見飽きてしまった

濃いキャラクタ達は良いとして、気になったのはキャラ達の表情などのグラフィックに変化が少ないことについて。長く遊んでいると、同じリアクションを何度も見るはめになるので飽きてしまう。もう少し考慮して作って欲しい。

（長野県／怪人ベティー／18歳）

スーパーファミコン
ガンプル

●アスキー
●1月31日発売
●8000円
●RPG

不評 40%　好評 60%

アメリカ西部が舞台のアクションRPG。正体不明の敵「デミシード」を退治するのが目的。

こんなトコが良かった
キャラがかわいい 無敵時の気分も爽快

コミカルタッチの西部劇って感じ。敵キャラもかわいいので、倒すのがかわいそうなくらいです。
このゲームで一番私の心をつかんだのは「ロバトン」ちゃん。敵を倒して「にんじん」を手に入れるとロバトンが登場するんですけど、この登場シーン、パターンが豊富で楽しいんです。つい見たくなって何度もプレイしています。また、ロバトンに乗ると無敵になるので、敵へ体当たりするのも気持ち良いです。

（千葉県／マドカ／16歳）

ここがちょっと…
序盤の敵が強い ダンジョンも不満

序盤から敵が強くて、すぐ死んでしまう。「もう少しHPあれば何とかなるのに！」といった場面が何度もあった。それにゲームの中心となっているダンジョンも、ただ迷路になっているだけで、同じ場所を回っているだけな気がする。

（岩手県／戦闘員1号／17歳）

セガサターン
はいぱぁセキュリティーズS

●ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）
●2月7日発売
●6800円
●シミュレーション

不評 42%　好評 58%

3人の少女警備員をエリート警官に育てるのが目的。犯罪者とはカードバトルで戦闘する。

こんなトコが良かった
女性キャラが魅力 着せかえも楽しい

女性キャラがなんと言ってもかわいいですね。各キャラの制服も自分の好みで、自由に着せ替えられるので、ムフフってほくそ笑んでしまいます。（はっきり言って、ちょっとあぶないかも。他人にはとても見せられない姿です…）
でも、キャラクタの魅力だけのゲームではなく、行動パターンが豊富に用意されているので育成も奥が深い。また、犯罪者との戦闘もあるなど内容も充実している作品です。

（埼玉県／危険な譲二／29歳）

ここがちょっと…
戦闘に変化がない 駆け引きが欲しい

パトロール中に犯罪者を見つけるとバトルが始まるのだが、カードバトルなためか、長い間遊んでいると飽きてきてしまう。もう少しカードや必殺技、敵との駆け引きにバリエーションがあると、もっと楽しくプレイできたと思う。

（山梨県／晴男星人／20歳）

セガサターン
エリア51

●ソフトバンク
●2月7日発売
●5800円
●シューティング

不評 27%　好評 73%

第一級の機密軍事基地「エリア51」が舞台のガンシューティング。全6面から構成させている。

こんなトコが良かった
舞台の怪しさが○ 演出面もグッド

「エリア51」というタイトルを見ただけで、何かそそられるものがあった。ストーリーの設定もどこぞのUFO番組的な怪しげなノリを持っていて楽しい。舞台となっている空軍基地も雰囲気が良く出ていて、ガンを握る手に思わず力が入った。
また、ヘリコプターに飛び移ったり、炎上したりするなど、各シーンの演出も見どころ。実写取り込みされた画像に多少ぎこちないところはあるが、気分を盛り上げてくれた。

（愛媛県／グレイな仙人／19歳）

ノリが良くて 手軽に楽しめる

出てくる敵キャラクタや物語の設定などはともかくとして、作りはオーソドックスなガンシューティングなので、誰でも気軽にプレイを楽しむことができる。B級アクション映画的なノリも、嫌味なく受け入れられると思う。このセンスは、日本人にはないものだから、一度プレイしてみて欲しいですね。

（鹿児島県／虹色のベル／17歳）

ここがちょっと…
敵が物足りない 武器も少ない

敵のエイリアンにちょっと幻滅してしまった。タイトルに『エリア51』とあるならば、やっぱグレイみたいな怪しげな敵を期待しちゃいます。なのに出てくる敵は、ボス以外はゾンビみたいな奴ばっかりなのでちょっと物足りない。タイトル名が『エリア51』でなければ、素直に楽しめたかも知れませんが…。
あと、武器の種類が少ないのが気になった。もっと個性的な武器があれば良かったと思う。

（兵庫県／浪速ズラ組／15歳）

編集部総評

今週の扉を飾ったのは、『蒼穹紅蓮隊』。オリジナルが業務用基板のST-Vだけあって、忠実な移植に対する評価が多く寄せられた。また、スコアアタックモードにある機体やパイロットの設定資料集などのオリジナル要素も好評だった。また、演出面も攻撃目標の表示や企業の私設軍隊といった、他に類を見ない設定にも注目が集まった。ただし、難易度の高さを指摘する意見も多く、シューティング好きでないとちょっとつらいところもあるようだ。
『蒼穹～』の次にハガキを集めたのが『ドラゴンナイト4』。声が入った女性キャラが人気の中心だが、ドラマのように展開するストーリーも好評。
投票数こそ前述の2作品に及ばなかったものの、高い評価を受けたのが『エリア51』。実写を取り込んだ画像や迫力ある演出に人気が集まった。

Reader's Review & Research

番外編

読・者・討・論・会・!!

ひとつの疑問をみんなでトコトン考える。

今回の議題⇩ 和ゲー、洋ゲー、どっちの方が魅力的？

遊びやすい和ゲーと、奇抜なアイデアの洋ゲー。ユーザーがゲームに求めるのは？

今やさまざまなゲームが国境を越えて行き来をしている。

日本製ゲームは誰もがなじめる作りで日本の市場はもちろん、海外でも活躍。その一方で、海外のゲームはオリジナリティを武器に日本での市場を確立している。

今回の討論会では、双方を支持するユーザーたちが2つに分かれて熱いバトルを展開！　そして結末は？

編集者紹介

ニセ軍人KK　立場上、今回もまとめ役。しかし、洋ゲーには精通しており、その力量はすでにマスターの域。

堕天使S　筋金入りのN64ユーザーで和ゲー派。洋ゲー派の熱のこもった意見に戸惑いも見せるが…。

クリミナル田中　パソコン上を『マジックカーペット』が飛んだときの感動を、未だに引きずる洋ゲー派。

エロゲーしゃわじ　海外のエロゲーにはなじめないため、今回は和ゲー派。でも他のジャンルには関心アリ。

Round 1　日本人の作った日本人のゲーム　快適なプレイと安心感が絶大な魅力！

では早速、和ゲー支持派の代表的な意見から行きましょう。

ゲームは総合評価で判断するもの

日本のゲームは日本だけでなく、世界的に通用する魅力を持っているものが多い。実際に、『マリオ』シリーズをはじめとして、海外でヒットしているソフトは多い。さらにハードまでもが好調に売れている。しかし海外のゲームは『テトリス』を除くと、ヒットしているとは言えず、ハードに至ってはさっぱり。確かにオリジナリティでは洋ゲーの方が上だと思うが、それだけでは良いゲームとは呼べない。総合的に判断した場合、やっぱり日本のゲームの方が魅力的である。

（兵庫県／神谷利彦／21歳）

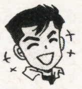
確かに洋ゲーのオリジナリティの高さは認めるけど、他がね…。

何を言ってるんだ。総合的に見ても優れたソフトはたくさんあるぞ。オリジナリティこそ、ゲームには欠かせないものだ。その証拠に今の落ちゲーはほとんど『テトリス』から派生したものだろう。

でもそこからさらに練って、人気を得た『ぷよぷよ』は和ゲーですよ。和ゲー！

あなたも好きでしょ？

まあ、そう熱くならないでとりあえず次の意見を見てみよう。



全体が楽しめるそれが和ゲーの魅力

私は断然、和ゲー！　日本人が日本人のために作った和ゲーが、洋ゲーよりもおもしろいのは当然。洋ゲー派の反論は、アイデアが奇抜でシステムが珍しくて、残酷なシーンがあって…、というところでしょう。確かに新たな可能性があるのは認めますが、ほとんどの洋ゲーはそこで終わっているのです。個人的に楽しめても、全体的には楽しめない。この一般受けの悪さがある限り和ゲーの方が数段魅力的なのです。

（茨城県／黒木隆征／?歳）

確かにどのユーザーも楽しめる洋ゲーとなると、かなり少ないかも…。

コラ、コラ弱気になるな。次は…、フム、なかなか興味深い意見だな。

やっぱり和ゲーだけど鍵を握るのは移植！

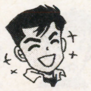
洋ゲーは操作性などが悪く、全体的にどうしてもなじめないので、私は和ゲーの方が好きです。

ただこれは日本のメーカーがゲームを移植する際に、日本人向けにバランス調節すれば避けられる問題であって、決してゲーム自体に問題があるというわけでもないと思う。

（福岡県／川井聖／14歳）

ファミマガランドでも洋ゲーの評価で「表示が英語なので分からない」というものをよく見かけるからな。

確かに移植の際にクリアすべき問題は多いな。こと洋ゲーに関しては。



やり込むほどにわかる和ゲーの親切さ

和ゲーはシステムや操作性など、どれをとっても親切。特にRPGやSLGなど、じっくりやり込むゲームを例にすれば分かります。逆に洋ゲーは全体的に雑。結局は難易度が上がり、最後にはクリアできずにホコリをかぶるハメになってしまう。

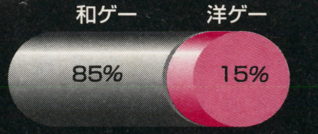
（徳島県／今井悠貴／19歳）

そう、雑なんだよ。投書も和ゲーの方が多かったし、勝負アリかな？

まだまだ、結果は次から始まる洋ゲー派の反撃を見てからにしてくれ。

次のページへ

DATA CHECK!　ファミマガLandで聞きました　和ゲーと洋ゲー、魅力的なのは？



弊社主催のファミマガランドで、2週にわたり、合計460名のユーザーにその嗜好を聞いた結果。圧倒的ではあるものの、洋ゲーのオリジナリティの高さを認める者は、和ゲー好きなユーザーの中にも多く見られた。

読者ゲーム評大募集

イラストつき評価も歓迎!!

3月21日発売号に掲載するゲーム評価を募集します。投書はハガキでも封書でも構いません。住所・氏名・年齢(希望があればペンネーム)を記入してご応募ください。評価の記入方法は下図のようにお願いします。イラストつきハガキの場合、最終評価の記入に変わりはありませんが、評価文の方はどちらかひとつで構いません。

また第1次の締切りを過ぎても対象ソフトの評価募集は続けています。投書が一定数に達した時点で誌面に掲載していく予定です。ドシドシご応募ください。

●ハガキの裏

ゲームのタイトル（1本のみ）
（機種名）
「良い」か「悪い」か最終評価を記入
さらに（良い点）（悪い点）に分けてそのソフトに対する意見、感想を詳しく書いて送ってください。

採用者には500円分のおもちゃ券をプレゼント!!

3月21日発売号の評価対象ソフト(2月22日～2月28日発売ソフト)

プレイステーション

- ●WORMS
- ●NBAジャムエクストリーム
- ●スペースジャム
- ●AZITO-アジト-
- ●ダービージョッキーR
- ●ラスベガスドリーム2
- ●ハイパー3Dピンボール
- ●海腹川背・旬
- ●クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～
- ●NBL　LIVE97
- ●ソビエトストライク
- ●全日本GT選手権MAX Rev.
- ●三國無双
- ●ふしぎの国のアンジェリーク
- ●ザ・マスターズファイター
- ●鈍色の攻防　32人の戦車長
- ●FIGHTING NETWORK RINGS
- ●ナムコミュージアムVOL.5
- ●マジカルホッパーズ
- ●3Dベースボールーザ・メジャー
- ●Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～
- ●マクロス DIGITAL MISSION VF-X

セガサターン

- ●NBAジャムエクストリーム
- ●スペースジャム
- ●首都高バトル'97
- ●ふしぎの国のアンジェリーク
- ●SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1
- ●ワイアラエの奇蹟　Extra 36 Holes
- ●天地無用！　連鎖必要
- ●キューブバトラー
- ●続ぐっすんおよよ
- ●「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー

スーパーファミコン

- ●忍たま乱太郎3
- ●スーパーボンバーマン5

PC-FX

- ●アニメフリークFX Vol.4

ゲームボーイ

- ●タイトーバラエティーパック

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

第1次しめきり→3月7日(金)必着

Round 2

魅力は何と言ってもその「個性」真の娯楽を目指して前進あるのみ！

洋ゲー支持派の投書は少なかったが、その代り熱いヤツが多かったな。

ゲームは娯楽！それを忘れていませんか？

おそらく洋ゲーは不利な状況にあると思うので、この私が洋ゲー派を代表して意見を述べさせていただきます。まず和ゲー派が洋ゲーを認めない点としてあげる理由は「操作性が悪い」や「難しすぎる」といったことでしょう。しかし、洋ゲーの本当の魅力は、そういった取っ付きの悪さを補ってあまりある程のシステムや世界観の独自性にあります。はっきり言って、洋ゲーは「最後までプレイする」とか「快適に遊ぶ」のではなく、「いままで自分が感じた事のないシステムや世界観を味わえる」という、エンターテイメントとして非常に重要なところにお金を払ってプレイすべきなのです。

最後に言わせてもらうと、私はこのところ発売されている和ゲーには、娯楽としての魅力をほとんど感じません！　確かに遊びやすいというのは重要な要素かもしれませんが、その前に、「ユーザーをいかに楽しませるか？」をまず考えて欲しいのです。安易に有名な声優を使ったり、人気作をシリーズ化すれば良いというものではないと思います。

（神奈川県／岩崎光男／29歳）

「ユーザーをいかに楽しませるか？」、ここが妙に説得力ありますね。それにしても洋ゲーファンは熱い。

メーカーからのコメント

基本的にユーザーの判断が最も重要で、マーケットの動向に直接影響します。ただ、「和ゲー」はこうで「洋ゲー」はどうだと決める必要もなければ、優劣をつける意味もないと思います。結局はそのソフトのクオリティがすべてを決めるのであって、何に分類されるかはその次の問題でしょう。ゲームを公正に判断する目が、ユーザーにはあると私は考えております。

（SCEI／井上）

いや、まだまだ。次の意見も洋ゲーの魅力をよく表現していますよ。

洋ゲーにはあるんです新鮮な魅力が!!

やっぱり洋ゲーでしょう。日本のゲームと違って、今までにない新鮮なゲーム作りにこだわっている点が何よりも嬉しい。

グラフィックも日本のゲームと比べるとキレイなものが多いし、コミカルで魅力的なキャラクタがたくさんいる。特にレースゲームが良い見本で、新しい発想で作られているものが多い。ひとつ例にあげると『ワイプアウト』は今まで発売されたゲームの中でも良作にあたる。特にあの浮遊感には感動した。ゲームファンたちの「こんなゲームがあったらいいな」という希望を見事なまでに形にしている。一方、和ゲーはどのゲームも似たような感じになってしまって、今ひとつオリジナリティに欠けている。

和ゲー支持派の人たちも、和ゲーに飽きて新しい魅力を感じたくなったら、それを洋ゲーに求めてみてはどうだろうか？

（大阪府／藤岡孝／15歳）

新しい魅力か…。それは当たってるかもな。でも和ゲーにだって…。

いや、ほかにもあるんだよ。和ゲーには決してマネできないものがね。

洋ゲー派の意見は最後なんだけど、これと同じようなことを書いてきた人が結構いたんだ。

洋ゲーの良さは雰囲気で決まり！

絶対に洋ゲーですよ！　なぜかって？　そんなこと決まってるじゃないですか。雰囲気ですよ。雰囲気！　洋ゲーはゲームの前にまず世界観があって、和ゲーのようにシステムではなく、その世界の規則でプレイヤーをコントロールしているんです。これは、和ゲーではまず味わえないもの。そしてそれこそが洋ゲーの最大の魅力なんです。

（兵庫県／川嶋のぞみ／20歳）

確かにそれは和ゲーでは感じられないかもしれないな。残念だけど…。

そう思うでしょ。やっぱり。洋ゲーが好きな人は理屈じゃなくて、感性でゲームを捉えているんですよ。

うーん、とは言っても今回の討論会の反響は、和ゲーの方が圧倒的に多かったからな。単純に数のうえから言えば、結果は自ずと…。

しかし、新しいジャンルを切り開く可能性も秘めているからな、洋ゲーは。それにそこからどんなヒット作が出るかもわからないから、目を離すわけにもいかないだろう。それでは和ゲーの発展と、洋ゲーの今後の活躍を祈りつつ、これにて閉会!!

メーカーからのコメント

海外ならではのオリジナリティのあるおもしろいゲームもあれば、そうでないゲームもあると思います。それは和ゲーにも言えることです。洋ゲーメーカーの使命は日本のユーザーにも楽しめる作品を選出し、遊びやすいように移植したり、親切な取説を作ることだと思います。でも本当におもしろければ和ゲー、洋ゲーは関係ないと思いますよ。

（ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／安井）

データ客観主義レビュー

フェアジャッジメント FAIR JUDGMENT

今週はコレを買え

『海腹川背・旬』23本の頂点に！

高評価の要因は『旬』になったこと!? …SFC版でカルトな人気のあった『海腹川背』の最新作が、今週のトップ評価を獲得。一見、真横視点のオーソドックスなアクションと思いきや、伸縮自在のルアーを用いた一風変わったシステムに人気が集まった。

3大レトロゲーム集は「ナムコ」に凱歌が

今週は、「ナムコ」「タイトー」「セガ」といった老舗メーカーからの「レトロゲーム集」的なソフトが一度に3本も発売される。ポイント的には、おなじみのシリーズとなった『ナムコミュージアム』最終作がトップの栄誉を受けた。まさか、これがメーカーそのものの人気のバロメーターというわけではないけどね。

今週の BEST POINT RANKING (ベスト ポイント ランキング)

順位(歴代順位)	ポイント	タイトル	機種	掲載ページ
1位(歴代15位)	4.0	海腹川背・旬	PS	P106
2位(歴代44位)	3.8	ナムコミュージアムVOL.5	PS	P112
3位(歴代60位)	3.7	天地無用！ 連鎖必要	SS	P114
3位(歴代60位)	3.7	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	PS	P108
3位(歴代60位)	3.7	続ぐっすんおよよ	SS	P114
6位(歴代85位)	3.6	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SS	P110
6位(歴代85位)	3.6	スーパーボンバーマン5	SFC	P107
6位(歴代85位)	3.6	マジカルホッパーズ	PS	P107
9位(歴代113位)	3.5	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	PS	P108
9位(歴代113位)	3.5	NBA ジャム エクストリーム	SS	P110
9位(歴代113位)	3.5	ダービージョッキーR	PS	P109
12位(歴代143位)	3.4	鈍色の攻防 32人の戦車長	PS	P109
12位(歴代143位)	3.4	NBA ジャム エクストリーム	PS	P110
14位(歴代173位)	3.3	ハイパー3Dピンボール	PS	P113
14位(歴代173位)	3.3	タイトーバラエティーパック	GB	P113
16位(歴代207位)	3.2	首都高バトル'97	SS	P111
16位(歴代207位)	3.2	Nage Libre (ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～	PS	P109
16位(歴代207位)	3.2	全日本GT選手権 Max Rev.	PS	P111
19位(歴代236位)	3.1	AZITO－アジトー	PS	P108
20位(歴代259位)	3.0	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	SS	P112
21位(歴代273位)	2.9	忍たま乱太郎3 忍術学園大騒ぎの段	SFC	P107
22位(歴代293位)	2.7	3Dベースボールーザ・メジャー	PS	P111
23位(歴代314位)	2.2	「CRITICOM」－ザ・クリティカルコンバット－	SS	P113

©XING／JAPAN CLARY BUSINESS／JACKPOT

PS アクション

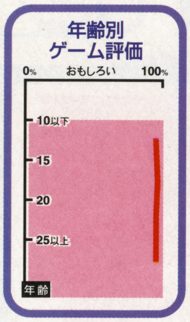
海腹川背・旬

エクシングエンタテイメント
2月28日発売／5800円

伸縮自在のルアーをブロックなどに引っかけて進む。2つ以上ある出口のどれを選ぶかで次のステージが変わる。

ラバーリングアクションというあまり類を見ないシステムと、その軽妙な動きが評価され、「オリジナリティ」と「キャラの動き」の項目に4．4という高い点数がつけられた。

ほかとはひと味違う操作を要求されるこのゲーム。その難しさのほどが気になるのだが、難易度のグラフで見ても、大半が「ちょうどいい」と答えているように、ゲームを始めて間もなく、慣れることができるようだ。

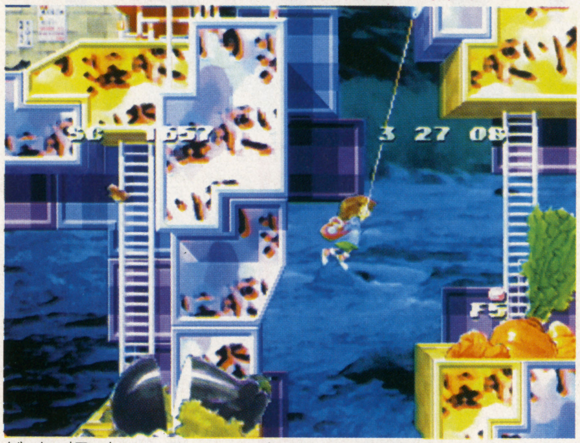


ルアーを操るテクニックも短時間ですぐ慣れる

「穴に落ちそうでもうまく引っかかりさえすれば脱出可能（神田裕隆）」というルアー。これをブロックに引っかけて先へと進むシステムに関して、大方の人が「一回やり方が分かると、どんどん進める。振り子のように移動するので頭も使うし非常に面白い（小谷崇浩）」という感想だった。

これに関しては「デモ画面やステージ開始前にルアーを使ったテクニックを見ることができるのがいい。どのようなことができるのかが分かって良かった（田中紀裕）」という、ゲームシステムに慣れていない初めての人を意識した親切な作りが一役かっているようだ。

自由度の高さが生む奥の深さが人気



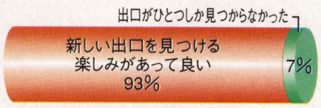
⬇テクニックを駆使して、隠された扉を探す楽しみがウケていた

テクニックを駆使して違う出口を探す楽しさ!!

ステージによっては出口が2ヵ所以上あり、自分なりにコースを模索していかなければならないのだが、「プレイヤーの想像次第でいくらでも広がるアクション。それに答えるコース設定。アクションゲームとしては文句のない出来（若松朋久）」というようにこの点が高く評価された。

変幻自在のルアーと、このステージ構成の相乗効果が、多くのモニターに「とても奥の深いゲームだと思う（伊東貴之）」という感想を抱かせ、それが今回の高評価につながったようだ。

2つ以上ある出口は?



まずは動いて見ないと先が分からない画面構成となっている。そのため「一見いけそうもないところに、工夫していこうとする面白さがある（尾崎卓司）」。

けれどやっぱり難しい高度な高度なテクニック

しかし、ステージ前のデモだけでは、初心者を完全にフォローすることはできなかったようで「テクニックの中にはかなり難しいものもあるので、プラクティスモードでは、そのテクニックだけを練習できるようにして欲しかった（松下直樹）」という意見も。

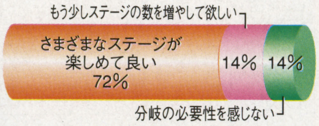
奥の深い作りと相まって「コンティニューができないのはつらい（篠塚健次）」ということも、ゲームを難しくしているようだ。

出口の見えにくさが気になってしまう

気になる点として、ほかに多くの意見が見られたのが、「出口の扉が目立たないのは少し問題（若松朋久）」というもの。出口を目指して道なき道を進むのだから、肝心の目標が見分けにくいのは確かに難点だろう。

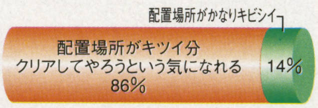
「キャラ、背景ともに細かいところまで描かれていて良かった（神田裕隆）」「キャラクタも可愛いので子供にもウケるのでは？（伊東貴之）」など、作品全体としては好評だっただけに、以上の気になる点が惜しまれる。多少は難しくとも、「かえってクリアしてやろうという気に（竹井千敏）」なれる人におすすめか？

分岐するステージ構成は?



ステージの順番を含め、決まったルートがないため、プレイヤーごとの攻略が生まれる。ステージをどうやって攻略するか、モニターも頭を悩ませたようだ。

トラップの配置は?



トラップにはベルトコンベアやすべる床などがあるのだが、配置場所がキビしくても意欲がそがれないところに、ゲームバランスの良さが感じられる。

「フェアジャッジメント」とは？

東京・新木場の「ファミマガLand」に集まった、たくさんの一般ゲームユーザーに発売前のゲームをプレイしてもらい、さらにそのゲームを評価してもらう。そして、その評価データを発表するのが、最も公平かつ正確なゲームレビュー記事、この「フェアジャッジメント」というわけだ。

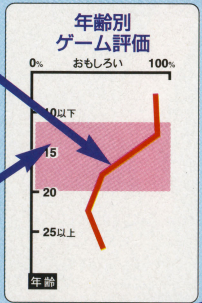
◆グラフの見かた◆

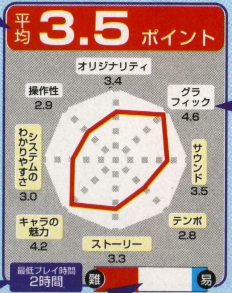
●年齢別ユーザー支持率
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分。

●メーカー側のメインターゲット層
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。

●総合平均点
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。

●項目別評価
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。





●最低プレイ時間
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部が実際にプレイして決定。

●難易度
「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

©XING／JAPAN CLARY BUSINESS／JACKPOT

SFC アクション

スーパーボンバーマン5

ハドソン
2月28日発売／6980円

フィールドに仕掛けた爆弾の爆風で敵を倒す。爆弾に追跡ボムと地雷ボムが新たに加わり、乗り物のルーイが復活。

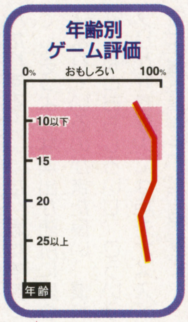
コメントが集中したのは、新たに登場した2種類の爆弾と、ドッジボールの要素を加えた「みそボンドッジシステム」について。

新たな要素がより対戦を盛り上げ好評を博す！

追加ボムで斬新バトル 復帰のルーイも人気者

「新しく追加された追跡ボムや地雷ボムなどにより戦略面が広がり、今まで以上に楽しめるようになったと思う（森本敏夫）」「追跡ボムは、使いこなせるようになると、とても良いアイテム（名執将吾）」などのコメントから、新爆弾で戦い方が広がったようだ。

また、復活した乗り物のルーイにも、「新しいルーイが出てきたので面白味が増した（大槻翼）」「ルーイも1匹ごとにグラフィックが違っていて、見ているだけでも楽しめる（朝妻信也）」など、こちらも好評を得ている。

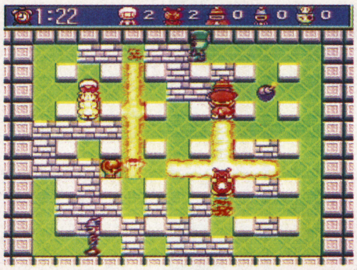


「みそボンドッジ」で最後まで戦いに参加！

ゲームシステムとして注目されたのが、「みそボンドッジシステム」。「自分のキャラがすぐに死んでも、外から相手を倒せば復活して続けられるのが良かった（大矢祐司）」「いままでは復活できなかったので、負けるとつまらなかったが、これによって下手な人でも勝ちやすくなった（高橋朋佳）」など、最後まで楽しめるようになった点を高く評価している。

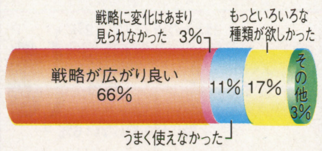
その他には、「対戦は友人が集まったときのパーティゲームとして最適（小沼隆）」「対戦が終わった後、ボーリングでアイテムが手に入るのがなかなかいい（岩城良治）」などがある。

不満点は、「キャラクタごとにもっと能力に変化をつけてほしかったし、ストーリーもマンネリ（栗林亮太）」ぐらいだった。



⇧完成されたシステムに、追加された爆弾やアイデアがモニターたちを楽しませた

新爆弾については?



今回新しく追加されたのは「地雷ボム」と「追跡ボム」の2種類。ゲームの基本システムは完成されているが、これにより新たな戦略が楽しめたようだ。

SFC アクション

忍たま乱太郎3 忍術学園大騒ぎの段

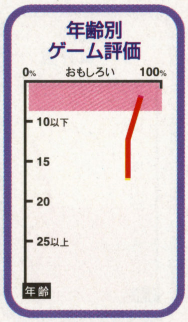
カルチャーブレーン
2月28日発売／6980円

テレビで人気のキャラクタが活躍。アクションのアスレチックステージとともに影絵などのサブゲームも満載。

好評点は、「アスレチックステージのプレイ中も3人のキャラが変更できるのでよかった（垣沼俊郎）」「スーパーファミコンとしては結構しゃべるのが楽しい（須沢伸一）」など、キャラクタについてが目立ったが、「キャラ別の必殺技などもつけてほしい（山下健太）」などの意見もあった。

また、「ステージは多いが、アクション面が短すぎる（柴崎友里）」「クイズは『忍たま』を知らないとわからない（山田翔一郎）」などの批判もあった。

⇧テレビそのままのキャラクタたちが活躍する点がコメントの中心を占めていた



PS アクション

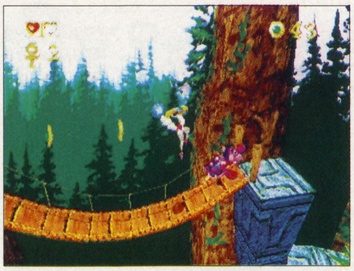
マジカルホッパーズ

バンダイ
2月28日発売／6800円

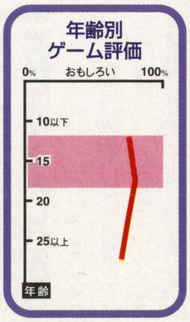
3Dで描かれたファンタジーランドを疾走。常にカメラアングルは変化し、キャラは能力の異なる2人から選択。

目をひいたコメントには、「ポリゴンで表現されたステージがすごくキレイ。特にボーナスステージは遊園地のよう（片岡彩）」や「面の仕掛けなどはよく動くものが多いので、楽しく遊べた（田村朱美子）」などがある。

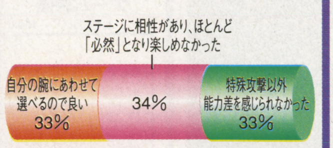
その一方、「ヒットポイントが2つと少なく、なくなるとステージの最初から始めるのはつらい（島田順一）」「特殊攻撃の種類がもっと多ければさらに楽しかったと思う（金澤将一）」「パスワード形式でなくメモリーカード対応にしてほしかった（上村総）」などの声も見逃せない。



⇧ポリゴンにより表現されたきれいなグラフィックとさまざまな仕掛けが好評だった



能力の違う主人公は?



キャラクタはステージごとに、グルグルアタックで攻撃できるクラムと2段ジャンプのできるグッピーから選択できる。モニターの判断は見事に3つにわかれた。

明日3月1日の「ファミマガLAND」はお休みです。次回開催は、追ってお知らせいたします。

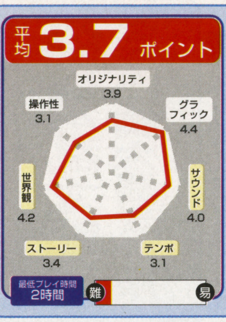
©HUDSON SOFT・NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン・Crystal Dynamics／BANDAI

独特な雰囲気の漂うグラフィックに人気集中!!

クーロンズ・ゲート ～九龍風水傳～

PS　アドベンチャー

SME
2月28日発売／7800円



退廃した未来の九龍で活躍する風水師が主人公。街の住人から情報を聞き出して、謎を解き明かしていく。

操作性が低めで総合平均もイマイチ伸び悩んだ。しかし発売を心待ちにしているユーザーも多く、グラフィックのクオリティの高さを賞賛する声も目立った。

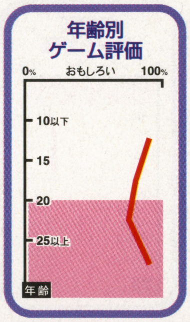
⬆細部まで描き込まれた背景と、個性的なキャラクタが人気の的だった

グラフィックは◎ 大きな問題は操作性

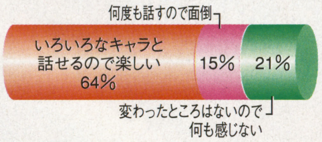
まず高い評価を得た点は、主にグラフィックとゲームが持つ雰囲気に集まっていた。「壁に貼られた広告などが良い雰囲気を出しており、細部まで描かれたグラフィックとマッチしている(森合崇)」「キャラクタと背景がリアルで、すごくきれいだった(末村佳高)」「グラフィックについてはケチのつけようがない。シナリオも厚みがあって、キャラクタも個性的。

しかしその個性が強すぎるので、人によって好き嫌いがはっきり出るだろう(高田昌裕)」。

また不満の集まった操作性については「街の中の移動が遅いと思う。3Dダンジョンの操作もやりづらい(高橋みのる)」と、同じ内容の意見が目立った。



情報収集は?



情報集めが楽しいと答えたユーザーは全体の6割を超えた。しかし操作性が災いして街を歩くのが面倒になり、結果的に情報収集もおっくうになったようだ。

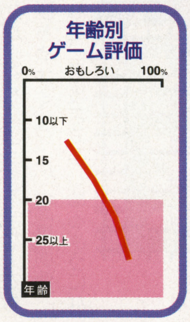
AZITO ーアジトー

PS　シミュレーション

アステックトゥーワン
2月28日発売／5800円

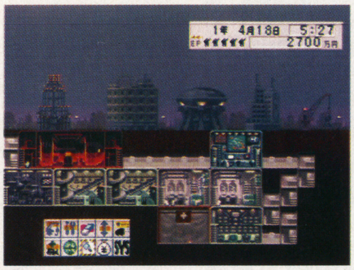
司令官として秘密基地を運営する。開発した怪人は、基地の防衛につけることはもちろん、売ることもできる。

オリジナリティは高く評価されており、特に20代後半のユーザーにウケが良かったのも特徴的だった。「悪の組織を作るというありそうでなかった発想が良い。怪人ができあがると『ガオー!!』と叫んだりするといった、思わず笑ってしまうような演出が随所に盛り込まれているのがまた良い。慣れてくるとおもしろいし、こういうノリが好きな人には絶対オススメ(五十嵐英信)」と、良好。



システムが複雑でおもしろさが半減?

多かった不満はシステムについて。「内容はマニア向けでおもしろいので、システム面をもう少し練って欲しい(片岡正治)」「パッドだとコマンドの選択がやりづらくて困る。マウスを使った方が良い(鈴木貴行)」。



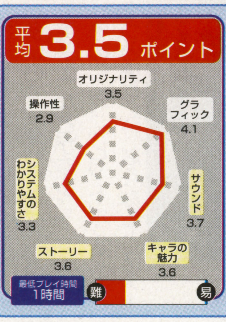
⬆地形自体を自分で作りたかったというユーザーも多く見受けられた

ほかの不満点については「怪人の種類は多いが、それぞれに特徴がない(篠塚健次)」「こちらから敵に攻撃をかけられないのが不満(八木健夫)」と、いったところ。

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

PS　シューティング

バンダイビジュアル
2月28日発売／6800円



敵に捕らわれた味方を救出するため、3タイプに変形する機体を操って、9つのミッションをクリアしていく。

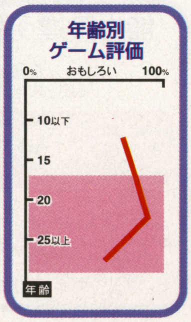
このゲームならではの売りとも言える変形シーンは、ユーザーの注目を集め、評価の方も上々だった。「ファイターとガウォークとバトロイドの3つに、無理なく変形でき、それぞれの機体の特徴もよく出ている(鈴木隼人)」。

⬆機種によって、コクピット内部のグラフィックが違うなど凝っている

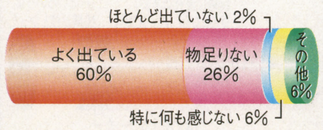
オープニングは最高 問題は操作のしづらさ

オープニングムービーは「マクロスの世界観を十分に再現している(加藤裕)」「CGとアニメによる演出が最高(庄司達郎)」など、どのユーザーも好反応。

不満点は操作性について「あまり良くないので、戦闘で苦労する(小川正泰)」「変形した機体によって操作法が違うのでやりにくい(小島靖史)」といった意見が目立った。一方、「最初は混乱してしまうが、慣れれば大丈夫(高橋幸博)」という意見もあった。



原作の雰囲気は?



原作の雰囲気については、忠実に再現されていると答えたユーザーが多く、おおむね良好。特に「バルキリー」などによく現れているとの回答が目立った。

©Sony Music Entertainment(JAPAN)・ASTEC21・BIG WEST／BANDAI VISUAL

PS シミュレーション

ダービージョッキーR

アスミック
2月28日発売/5800円

新人騎手となり一流ジョッキーを目指し騎乗を重ねていく。新人王や海外遠征などのイベントもある。

「グラフィックはおおむねキレイだけれども、騎手が少し角ばっているのがヘン（松永康亨）」など、グラフィックに注文をつける意見が多少目立っていた。

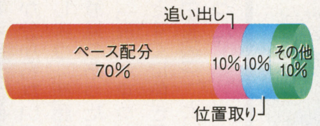
リアルさが人気だがそれに不満を感じる人も

ゴール前で仕掛けるタイミングや、レース中の位置取りなどの点にモニターの意見が集中した。「馬の気性によって仕掛けを変えられるのがリアルで面白い。また相手の馬を囲んだり、自分が囲まれたりと、前作より戦略性が上がっているのもいい（松永康亨）」という意見に代表されるように、おおむね好評であった。

しかし少数ながらも、同じリアルさに対して別の見方をもつモニターもいた。「位置取りを変えると馬の気分が損なわれるが、損ね方が激しすぎる。また、スタートであらかたレース中の位置取りが決まってしまうのも不満に感じた（川合悠介）」「実際の競馬と同じようなレース時間を味わえるようにレースが進むが途中でダレてしまう（嶋村紀樹）」などの意見が気になるところ。その他には「レース中のボタン操作が思ったよりカンタンで、遊びやすく感じた（長谷川昌一）」「視点を変えられるのは臨場感が出てよかった（湊祐樹）」などの声もあった。

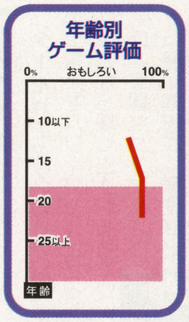
リアルなレースに賛否両論の声

騎乗で一番難しいのは?



ペース配分と答えた人の中には「スタミナが減りやすく、そのまま直線をむかえてしまう（谷口純一）」と、スタミナをキープしづらいとの意見もあった。

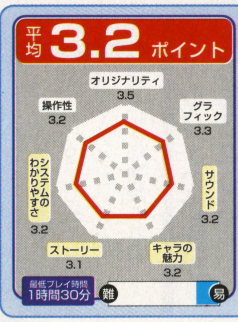
「馬の動きがすばらしい（黄瀬幸雄）」の他にも同様のコメントが多数見られた



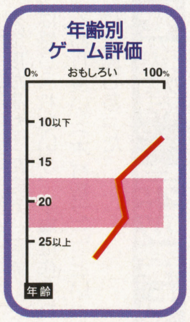
PS シミュレーション

Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～

バリエ
2月28日発売／5800円



主人公は5人の女子高生。平和のためにナージュ像を取り戻すのが目的。敵との戦闘はカードバトルで行われる。



好評意見の多くは「キャラの女の子がカワイイのが印象的（伊藤裕介）」と主人公の女子高生に集中。他には「着替えのできる服の種類が増えたり、ステージ前に部活の変更ができるのがうれしい（塩崎卓邦）」と、前作からの改良点についての声が目立っていた。

気になる点の目立つ戦闘シーンが残念

逆に不評意見の大半は戦闘についてであった。「カードの数字があまり攻撃力に反映していない（成田裕二）」「戦闘へ移る時のロードが長い。あと戦闘中にキャラがしゃべって欲しかった（竹中雅康）」「カードバトルが1ターンで終わってしまうのが、ゲームのテンポを悪くしている（八木健夫）」「敵があと一撃、というところで逃げるのは困る（田中良寧）」などの意見が集まった。

「各キャラで戦闘シーンのBGMが違うのがいい（倉掛隆昭）」との声もあった

PS シミュレーション

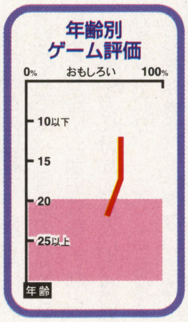
鈍色の攻防 32人の戦車長

シャングリ・ラ
2月28日発売/6400円

主人公は戦車長として、クーデターで滅亡した国の復興を目指して戦う。戦闘で敵戦車を捕獲すれば搭乗も可能。

爽快感を味わえる撃破シーンが人気

一番好評だったのはグラフィックについて。「敵戦車を撃破した時のデモがカッコいい。もっと倒したくて敵の戦車が仲間に撃たれると悔しいと思ったほど（板谷越亜里）」との意見に代表されるように、撃破シーンに爽快感を感じたモニターは実に多かった。

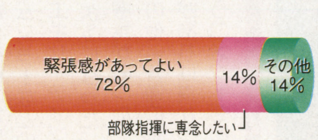


操作は慣れの問題ネックは難解なシナリオ

戦車の操縦に関しては「操作は難しいが、いったん慣れれば楽しめる（横山智典）」との意見に集約できる。しかし少数ながら「ゴリ押しの戦闘が多く、戦略をこなすための細かい操縦があまりいらない（坂口賢治）」との意見もあった。

1930年代の世界情勢を元にしたシナリオについては「地名が実在で、国が架空では分かりづらい。片方に統一して欲しい（阿部光麿）」「現実にあったシナリオの方が感情移入できる（篠塚健次）」などの不満意見が見られた。注目すべき意見として「途中で会話がいろいろ入るので飽きずに遊べた（佐藤大介）」という声も。

自分で戦車を操作しながらの部隊指揮は?



「操作が難しいのに仲間にまで指示を出すのは忙しい（篠塚健次）」との意見もあったが、過半数のモニターが好意的にとらえていた。

明日3月1日の「ファミマガLAND」はお休みです。次回開催は、追ってお知らせいたします。

©ASMIK・VARIE

PS スポーツ

NBA ジャム エクストリーム

アクレイムジャパン
2月28日発売／5800円

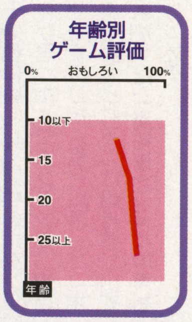
バスケットゲーム「NBAジャム」シリーズの最新作。シリーズ独特のルール無用プレイは健在だ。

美しいグラフィックに好評意見が集まる

「グラフィックがきれいで良い（森川優）」という意見に代表されるようにグラフィックのポイントは4.0と高得点をマーク。

その他、「クオーターごとにアドバイスが出るのは、初心者にとって良い（藤川隆志）」「音楽や観客のブーイングや歓声がリアルで、細かい配慮がなされている（渡辺仁）」という意見もあった。

⬆パワーアップ状態から決めた必殺シュートは爽快感があると賞賛された

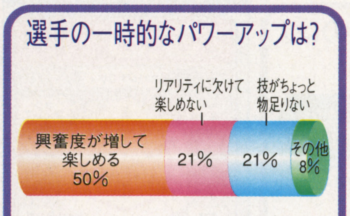


必殺シュートの迫力のスゴさがグッド

ターボやエクストリームなどの、選手をパワーアップさせるシステムから繰り出される技については「華麗なダンクがスゴイ（藤川隆志）」「豪快な必殺ダンクはとても爽快感がある（坂下朗）」「いろいろな必殺シュートが打てたり、敵をふっとばしてもファウルがとられないのでとても良かった（金田晋）」といった好意見が目立ったが、それはレーダーチャートのオリジナリティや爽快感の高いポイントからも読み取れる。

一方で「自分が何をやっているか分からない状態になってしまう（衛藤英資）」という意見もあった。

また「視点がずっと同じままだとすぐに飽きてしまう（池田直樹）」という指摘もあった。



エクストリームとターボのボタンを押せば選手がパワーアップ。その状態から繰り出される「ウルトラダンクはスゴイ（青山敬吾）」と好評だった。

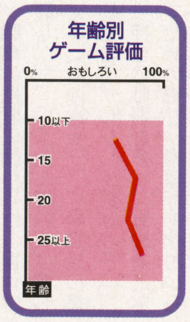
ルール無用の豪快プレイが大ウケ

SS スポーツ

NBA ジャム エクストリーム

アクレイムジャパン
2月28日発売／5800円

PS版と同時発売。SFC版にはなかったエクストリームボタンが加わり、さらに豪快なプレイが可能になった。



画質はPS版に劣るが、ロード時間は短くてグー

PS版との比較で、まずロード時間の点では「SS版の方がPS版よりも短い（池田雄樹）」など、SS版の方に分があるという意見が多かったが、一方で「PS版よりも絵がきれいじゃない（森川優）」「PS版に比べてSS版は画面が粗く、見づらい（笘崎聡）」など、グラフィックの面でPS版に劣るという意見が多かった。

またSFC版との比較では「スピード感が少し落ちたような気がするが、場内アナウンスやハーフタイムショーなどの演出も増え、よりエキサイティングにプレイできるようになった（坂下朗）」という意見があった。

その他「普通の試合が出来るモードがあれば良かった（笘崎聡）」というコメントもあった。

⬆SS版はPS版に比べて画質が劣るという不満のコメントが多かった

SS スポーツ

ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

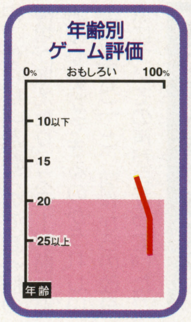
T&Eソフト
2月28日発売／6800円

リアルさを追求したゴルフゲーム。SFC版ではコースはワイアラエのみだったが、新たに2つ追加された。

ギャラリーの声援がとてもうれしい

「コースガイドや美しいデモ画面など、とてもリアル。本当にハワイでプレイしているみたい。いいアプローチをすれば誉めてくれるし、周りの観客達がどよめくのがうれしい（猪股美帆）」とリアル度はかなり好評だった。

その他、シリーズの比較で「正統派のゴルフゲームだ。もともと完成度が高かったので、目新しさは感じられないが、丁寧に作られており良い（木村智之）」といった意見もあった。



初心者はちょっと苦労するかも…

ショットについては「スーパーショットを打つのに苦労するが、打てた時は苦労のしがいがあって良いと思える。ただ、パワーゲージのタイミングに多少クセがあり、初心者は苦労するかも（松井邦友）」というコメントがあった。

⬆パワーゲージに慣れるのに初心者はちょっと苦労しそうという指摘もあった

リアルさが高得点を獲得。完成度も相当高いと好評

©NBA Properties,Inc.ALL rights reserved.／Acclaim Entertainment,Inc.／WAIALAE COUNTRY CLUB／T&E SOFT

チューンするごとに変わるリアルな操作性が人気

PS スポーツ 全日本GT選手権 MAX Rev.

KANEKO
2月28日発売／6800円

全21台の実車をリアルに再現。有名ドライバーと一対一で対決するバトルモードなど計3種類のモードがある。

右のグラフでグラフィック、リアリティが他の項目より高く評価されたのを反映して、「画面がきれい。背景まで細かく描いてある（安田正憲）」「レーサーの気分が味わえる（坂下朗）」とのコメントが数多く寄せられた。

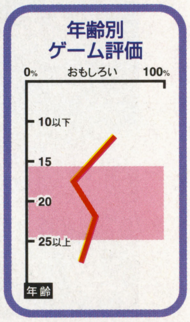
初心者にもできる車のセッティングが○

好評だったのが、6種類ある車のセッティングについて。「ちょっと調整することで、マシンの挙動がかなり変わってくるのが楽しい（浅見誠）」「セッティングできる項目が、多すぎず少なすぎずといった感じで、初心者でもあまり悩むことなくレースを楽しめた（坂下朗）」といった意見が大半を占めた。

効果音はリアルだがスピード感は乏しい

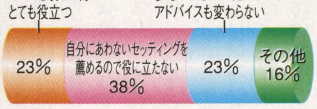
次に評価が集まったのは、車のエンジン音などのSEについて。「車の底がコースを擦る音、観客のどよめきなど、レースをやっている感覚にとらわれるように工夫されている（塩崎卓郁）」との意見をはじめ、好評意見が多い。

一方、不満点は「スピード感が足りないので、直線を走っていても気持ち良くない（中村康裕）」など、爽快さをあまり感じないとの意見が多少見られた。

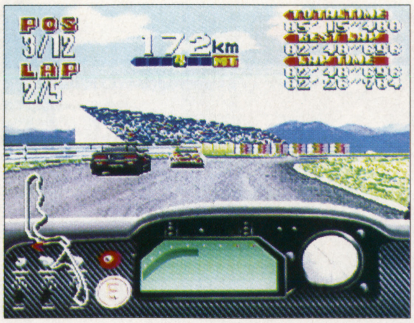


ドライバーからのアドバイスは？

コースを攻める際とても役立つ
参考にはなるが、どのドライバーのアドバイスも変わらない



セッティングなどのアドバイスが入ることには「コース別に攻略法を教えてくれるのが良い（工藤琢磨）」との声もあるが、必要としない声が若干多かった。



車によって計器類が変わるのが好評

SS スポーツ 首都高バトル'97

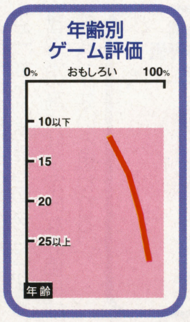
イマジニア
2月28日発売／5800円

首都高をモデルにしたコースでライバルとバトルを行い、最終的に土屋圭市と勝負するのが目的のレースゲーム。

操作のリアルさが好評だがドリフトボタンには不満も

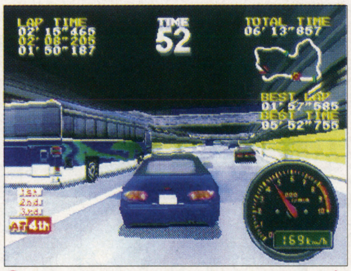
コメントが多かったのはリアリティある操作性について。「チューンナップして車の速度が増すとドリフトでコーナーを曲がる方が速く走れるようになるなど、車自体に現実性を感じた（桜井裕行）」との好評意見が目立った。

一方、ボタン一つでドリフトできる点には、「ドリフトはブレーキやアクセルを使ってするもの（高田昌裕）」との不満もあった。



収録コースについてユーザーの評価が分かれる

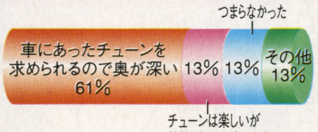
また、コースについては、「レインボーブリッジから見える夜景など、きれいに描かれているのが良い（高田昌裕）」との意見もあったが、「種類が少ない（上田照昌）」との声も見られた。



ライバルだけでなく、おじゃまカーの存在もバトルを熱くしたとの声も

車のチューンナップは？

つまらなかった



チューンは楽しいが性能があまり変わらない

「パーツの種類が豊富で分かりづらい面もあったが、速く走れるように、どんどんチューンしていくのが楽しい（増永直久）」など、好評が大半を占めた。

PS スポーツ 3Dベースボール ーザ・メジャー

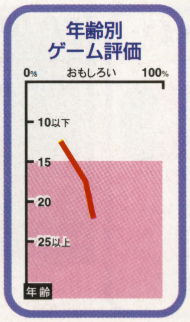
BMGジャパン
2月28日発売／5800円

実名でメジャーリーガーが登場。スタジアムや選手の動き、クセなどを忠実に再現しており、英語の実況も入る。

プレイしやすいと人気！キャラの動きは賛否両論

ユーザーから評価を受けたのは操作性。「他の野球ゲームと比べてプレイがやりやすく、なじみやすい（永島優樹）」「結構簡単にヒットが打てる。システムも簡単で初心者でもすぐ遊べる（佐藤英二）」との好評意見が多い。

また、各キャラのフォームについては、「本人に近い動きをするのがリアルで良い（大塚拓海）」との声もあったが、「個性的な選手に限って似ていない（白井文明）」との意見も見受けられた。



音楽の流れないところが、かえってリアルな雰囲気を出していると評価された

明日3月1日の「ファミマガLAND」はお休みです。次回開催は、追ってお知らせいたします。

©KANEKO・GENKI・MLBPA／Crystal Dynamics

PS ナムコミュージアムVOL.5

ETC

ナムコ
2月28日発売／5800円

過去の名作をデータとともに収めたシリーズ第5弾。今回は『ドラゴンスピリット』をはじめとする5本を収録。

レーダーチャートの各項目を見ると、「オリジナリティ」の3.3を除けば、ほぼ4.0前後と比較的高い評価を受ける結果となった。とくに「ゲームの種類の豊富さ」が5項目中で最高点を獲得しているところから見て、今回の『～ミュージアム』も内容のボリュームには問題の無いところだろう。また、過去の名作集シリーズ5作目という本ソフトの性格を考えた場合、「オリジナル」の項目は無視すべき要素と言える。

館内の展示物は？

ゲームルームやスライドショーといった館内の展示物に関しての設問。過半数が「とても良い」と答えているが、オリジナルに思い入れのない人にとっては、関心のない物になってしまうようだ。

円熟に達した完成度の高さを絶賛

豊富な収録内容が好評 移植度も問題なし

今回の収録作品については、「ゲームの種類がたくさんあって飽きなかった（上野誠治）」を始めとした好意的な意見がほとんど。これは、「バラエティに富んだラインナップなので、いろいろと気分転換できて楽しい（伊沢和記）」などの意見に代表されるように、シューティングからアクションまで幅広いジャンルを収録しているところが、モニターの好評を誘ったようだ。移植度のほうも、「文句のない移植度！　ゲーム中にロードがちょこちょこと入るがまったく気にならない（五十嵐秀信）」のような意見が多くを占めていた。ただし、オリジナルが縦画面のゲームには、「画面が小さくてやりにくかった（阿部光麿）」と言う意見も見られた。

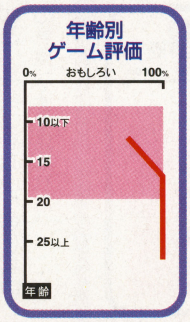
ゲーム前のロード時間は？

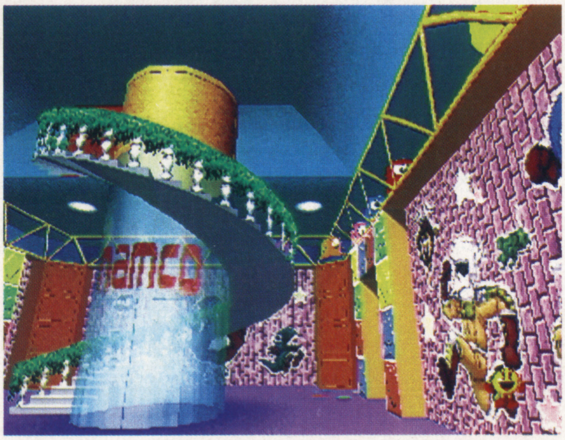
各ゲームの起動前に入るロード時間について。何か工夫をして欲しいと感じる人はいるようだが、過半数のモニターが「気にならなかった」と答えている。

各作品とも難易度高し 楽しむには覚悟が必要？

モニターのコメントの中で目立ったのが、「どのゲームも難しいのですぐにやられてしまう（伊沢和記）」などに見られる、収録作の難易度の高さについて。こういった意見は、とくに低年齢のモニターに多く、収録作品のオリジナルをプレイしたことの無いことがおもな原因だろう。

しかし、難易度グラフで実際に「難しい」と答えている人がわずかなことや、「難し目だがやりがいがあって良いと思う（坂出卓也）」などの意見もあることから、難易度の高さは決定的な評価には結びつかないと思われる。





➡『VOL.4』からさらに一新された、ミュージアム館内も全体的に高い評価を受けていた

SS SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1

アクション

セガ
2月28日発売／4800円

『ヘッドオン』や『ペンゴ』など、79年から80年代に発表された、アーケードゲームを4本収録したソフト。

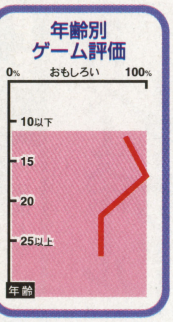
収録ソフトがどれも10年以上前の作品ということで、レーダーチャートは「グラフィック」と「オリジナリティ」の項目がやや低めの評価を受けた。また、4800円という価格設定が影響したのか「ゲームの種類の豊富さ」も2.6と今ひとつだった。

収録ゲーム数の少なさが唯一の難点か

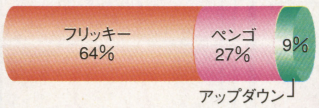
否定的なコメントの中に多かったのが、「もっと数多くのゲームを収録して欲しかった（関野俊二）」といった感じの内容の物足りなさについて。やはり、「今風にアレンジしたバージョンをプラスしてもらえればもう少し楽しめたと思う（小山成夫）」という意見に見られるように、ゲーム自体の内容は悪くないが何かプラス要素が欲しかったところだろう。

単純だがハマれる 奥の深さが高評価

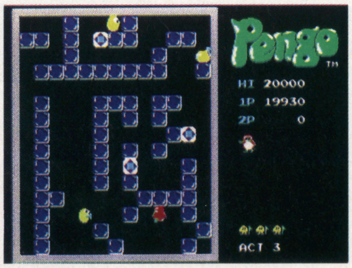
収録ソフトに対しては、「懐かしいの一言に尽きる。…名作は今やっても面白かったです（片岡彩）」をはじめとして「懐かしくも楽しい」的なコメントが大半を占めた。これは、「最近ではほとんど見られない、単純なゲームばかりなのでかえって新鮮味がある（藤本博文）」「懐かしさのあまりついついハマってしまう（五十嵐英信）」などの意見に代表されるように、収録されている各ソフトの持つ「単純ながらクセになる」特有のテイストが、モニターの好感を呼んだようだ。



一番面白かったのは？



収録されているソフトの中で、一番気に入ったものを聞いた結果がコレ。画面的に見栄えがするためなのかは不明だが、『フリッキー』と『ペンゴ』がグラフの大半を占めた。



⬆収録ソフト自体の評価は良かったが、構成の物足りなさに不評が集まった

©(株)ナムコ・SEGA

GB タイトーバラエティーパック

ETC

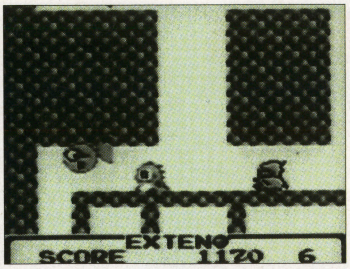
タイトー
2月28日発売／3800円

『バブルボブル』や『チェイスH.Q.』などの過去の作品を4作収録。それぞれGB用にアレンジされている。

バラエティあふれる作品が人気

レーダーチャートで一番高い点数を獲得したのが、「ゲームの種類の豊富さ」。『バラエティーパック』の名の通り、異なったジャンルの4作品が収められていることが評価につながったようだ。

それぞれの作品の出来に関しても「アーケードの面白さが良く再現されていていいと思った（高橋和博）」と、そのアレンジはおおむね好評を得ていた。



↑収録4作品のうちもっとも人気を集めたのがこの『バブルボブル』だった

ほかの作品を遊ぶのに電源を落とすのは…

気になる点としてもっとも多かった声が「4本パックなのに、ほかのゲームで遊ぶときには一度電源を落とさなければならないのが面倒（永田正樹）」というもの。

出かけ先や電車の中など、短い時間内で遊ぶ分には構わないかも知れないが、スーパーゲームボーイを使用した際には確かに面倒な作業だといえる。この点で4作品を収録したお得感が減少したか。

GB用のアレンジは?

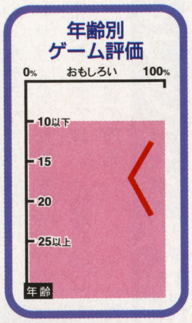
- 全体的にうまくアレンジされていた 29%
- まぁいい感じだ 57%
- アーケード版を知らない 14%

収録されている『サーガイア』は『ダライアス』をアレンジしたもの。しかしファンにとっては、ルート分岐がないことなど物足りなさが目についたようだ。

一番楽しかったのは?

- バブルボブル 49%
- エレベーターアクション 17%
- サーガイア 17%
- チェイスH.Q. 17%

人気はイマイチだったが、『エレベーターアクション』に関しては、「一番GB向き。あまり違和感を感じませんでした（永田正樹）」という意見も見られ



PS ハイパー3Dピンボール

テーブル

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
2月28日発売／5800円

先にSSで発売された、6種類の台が遊べるピンボールゲーム。真上からと斜め上からの2つの視点が選べる。

先に発売されたSS版も高評価を得たこの作品。「台の種類がたくさんあって良い。決まったところに入ると流れるムービーが、めちゃくちゃ綺麗（高田昌裕）」「FUNFAIRという台で、ボールが落ちたときや、ものにぶつかったときの音が面白い（金子優）」と、台の数やそれぞれの演出の違いに好意的意見が集まった。

↑「台の周りが黒いだけなのがちょっと寂しい（高田昌裕）」という声もあった

各台の仕掛けは?

- 高得点を獲得できる仕掛けなど種類も豊富で楽しめた 71%
- 種類は豊富だが楽しめなかった 29%

「台の中にいろいろ詰め込み過ぎ（松山大輔）」という声もあるが、おおむね好評に。デモムービーの流れる仕掛けがこの評価に結びついているようだ。

真上からと斜め上から2つの視点に難点が

「全体としてはいい（渡辺学）」のだが、「真上からの視点ではスクロールするので全体の状況がつかめない（金子大地）」「斜め上からの画面は綺麗なのだが見にくい（松山大輔）」と、画面の見にくさを指摘する声が目立った。

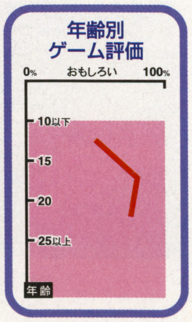
見にくさに関しては「玉が速いうえに重さが感じられない（松山大輔）」ことも影響しているようだ。「視点を改良さえすれば、今の出来で十分良いゲームだと思う（高橋和博）」という声もあるだけに惜しまれる点である。

惜しまれる画面構成の見にくさ

台を揺らす機能は?

- とてもリアルで楽しめた 42%
- 揺れ過ぎでリアルでない 29%
- 特に必要性を感じなかった 29%

「揺らし過ぎてゲームができないようなことが起きないようにして欲しい（渡辺学）」という声もあり、少々使い勝手が悪かったことがうかがえる。



SS 『CRITICOM』―ザ・クリティカルコンバット―

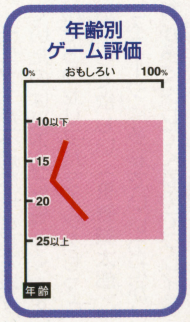
格闘アクション

ビック東海
2月28日発売／5800円

8体のキャラが登場する3Dポリゴンによる対戦格闘ゲーム。勝ち進むとキャラがレベルアップして技を覚える。

敵を倒していくと成長するシステムについて、「ランクがあがって技を覚えていくところがとても楽しめた（木村豊）」と好評意見が集まった。

しかし、操作性に関しての不満が多く、「技が出るまでに時間がかかり過ぎて対空技が使えなかった（安村昂之）」「LとRボタンを押しながら攻撃すると技が出るのは良かったが、その間ガードが出来ないし、回避されれば隙だらけ（中沢昌寛）」などがその一例。これが評価を決めたようだ。



明日3月1日の「ファミマガLAND」はお休みです。次回開催は、追ってお知らせいたします。

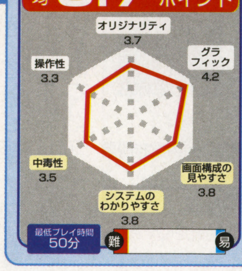
©TAITO・NMS Software／Virgin Interactive Entertainment(Europe)

SS パズル

天地無用！連鎖必要

パイオニアLDC
2月28日発売／6800円

平均 3.7 ポイント



人気アニメ『天地無用！』のパズルゲーム。ブロックを3個つなげて消していく。各キャラに必殺技もある。

個性豊かな必殺技がモニターの心をくすぐる

比較的コメントを集めていたのが必殺技に関して。「各キャラにある必殺技のおかげで大逆転ができ初心者でも勝てる（岩城光幸）」や「キャラの個性が必殺技使用時にうまく表現されていて感情移入しやすかった（村澤総一郎）」とおおむね好評だった。

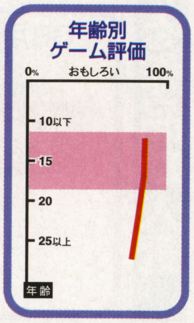
天地キャラの魅力は?

原作通りの魅力を感じられた 79%
原作を知らない 8%
キャラがマッチしてなく魅力が感じられない 8%
その他 5%

「原作を知らなくてもキャラに個性が出ているので、楽しそうな雰囲気は理解できる（坂下朗）」と原作を知らない人からの支持も高かった。

消せば逆転可能なブクブク水が対戦を熱くする

年齢別ゲーム評価



「ブクブク水」システムは?

一発逆転性が強くて良い 75%
すぐに勝負がついてつまらない 13%
理解できなかった 4%
その他 8%

連鎖によって湧き出てきて、邪魔をするブクブク水だが、「他の落ち物ゲームに見られないシステムに新鮮味を感じた（尾城美保子）」など好評が大多数。

一発逆転性が強いブクブク水は賛否両論

今回、一番コメントを集めていたのが、連鎖によって対戦相手側に水を湧き上がらせて邪魔をする「ブクブク水システム」。

「水を使っての攻防が楽しく、相手に送るタイミングを考えながら連鎖させていくところが良い（大月健二）」「水中のブロックは3個くっついても消えないので連鎖作りの幅が広がる（森本洋平）」や「ブクブク水を消すと水に埋まっていたブロックが一気に連鎖を起こすので一発逆転できるのが良い（当銘大輔）」と好評だった。しかし、「水がせり上がると、ブロックが沈み回復しようとしても相手の小連鎖で終わってしまう（斉藤学）」や「水を引かせる技を持たないキャラは水が大量に送られてくるとまず勝てない（田原和則）」という不満の声も…。

⬆連鎖数が増えていくにつれて、変化していくアニメーション。オリジナルのグラフィックを支持するモニターも

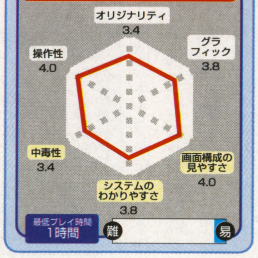
SS パズル

続ぐっすんおよよ

アイテムを探したり、ブロックや爆弾を使って、「ぐっすん」をゴールまで導いていくパズルゲーム。

バンプレスト
2月28日発売／5800円

平均 3.7 ポイント



ぎこちないアニメーションとテンポの悪さが問題点か?

モニターが挙げていた不満点で多かったのが、アニメーションに関すること。

「アニメーションがもう少し滑らかな方が良かった（横山佳織）」の他に、「ドラマ形式のアニメーションなど内容はすごく面白いのだが、アニメ表示をさせたり声を出したりするテンポが悪すぎる（高橋和博）」と、キャラの人気が高いゲームなだけに痛い評価だ。

「アーケード版にも負けていないグラフィックとモードの多さに満足（村越浩雄）」など、多くのモードが含まれていることに評価が集まっていた。

やればやるほどハマれる「つめモード」がグー

モードに対するコメントが多い中で目立っていたのが、指定されたブロックを使ってぐっすんをゴールまで導く「つめモード」。

「難しすぎるが逆にそこを解いてやろうと考えさせられ、1度プレイするとやみつきになってしまう（津田郁美）」という声や「難しめなのでヒントか裏技的なテクニックの紹介があった方が良かった（桑原陽）」などがあった。

また、その他では「対戦モードにおいて本編にはないアイテムが出てくるので別のゲームのようでお得な感じ（桑原陽）」といったコメントからも、各モードの内容の濃さがうかがえる。

モンスターたちは?

個性的で良かった 50%
個性的だがやっていることに変わりがない 42%
その他 8%

「モンスターの種類が多く個性はあるが、変なところから降ってくるのでパズル性が薄れて大味になっているところが…（大竹和正）」と辛いコメントも。

もっと多くのアニメーションを!!

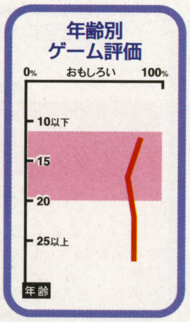
モニターが不満な点として挙げていたのは以下のこと。「ぐっすんたちのセリフパターンをもっと増やして欲しい（笹野誠太郎）」「ステージは多彩でいいのだが、数が多くダレてくるのでプレイ途中にアニメーションのデモなどがあれば良かった（渡辺源太）」「初めてプレイする人にもストーリーが理解できるようにステージの合間にデモを入れる等の配慮が欲しかった（佐藤俊也）」などがあった。

爆弾は?

いろいろ活用できた 64%
時限爆弾など他の種類があれば良かった 27%
その他 9%

ブロックの破壊などに用いる爆弾について。モニターの中には、破壊以外にぐっすんのそばに爆弾やブロックを落下させてダッシュさせる技を使う人も。

年齢別ゲーム評価



⬆ゲーム中に出てくるキャラが、かわいいというコメントも多かった

©AIC／PIONEER LDC／電脳商会／アクセス・IREM／バンプレ企画／BANPRESTO

COMING SOON

カミングスーン

3.7 → 3.13

来週発売のソフトはここでチェック!!

来週1週間で発売される予定の、各種コンシューマ用ソフトを全網羅してジャンル別に紹介するのがこのコーナー。今回は3機種合計で全8タイトルとなっており、嵐（年度末）の前の静けさを感じさせる。

3/7〜3/13発売予定の全タイトル

来週のアクション

NEXT WEEK "ACTION" GAME

3.7 → 3.13

3.7

映画撮影所を舞台にワーナーブラザーズが大暴れ

「Yakko」「Wakko」「Dot」の3兄弟が繰り広げるコミカルアクション

スーパーファミコン アニマニアクス

スティーブン・スピルバーグの人気アニメキャラ「ワーナーブラザーズ」が活躍するアクション。

世界征服を企む悪者「ピンキーとブレイン」に盗まれたワーナー社のシナリオを取り戻すべく、3兄弟は7つの撮影所を駆け回るのだ。さらに、彼らをしつこく追いかけてくる警備員からも逃れなければならないぞ。

撮影所という設定だけに、各ステージには有名映画をモチーフにしたシーンがいくつも出てくるのだ。

映画のようなステージがいっぱい

⇨ウサギの動きをよく見て移動しよう

⇨雲に落ちないように

⇨トロッコが月光に映えて美しい

かわいいアクション

プレイヤーは3兄弟のうち1人を操作し、残りの2人はその後を追いかけるように動く。

ジャンプで届かないところへは、肩車をした2人の上に乗る「フォーメーション」を組むことで上ることができる。

⇧プレイヤーが操作しないときに、腰をふって踊っている姿もかわいいぞ

⇩フォーメーションを組んだ3兄弟。高い所にあるコインはこうして取ろう

スロットの効果

コインを集めるとスロットが回る。そろった絵柄によって、コインやコンティニューが増えるなどのボーナスがあるぞ。

⇨ナースがそろうと一定時間無敵になる。絵柄によってはペナルティもある

コナミ
3月7日発売
5800円
ロムカセット
(8M)

COMING SOON

©Warner Bros./Time Warner Entertainment Company L.P./KONAMI

イラスト・埼玉県／秋野紘弥

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

3／7～3／13発売予定の全タイトル

COMING SOON

3.7 ▼ 3.13

3.7

外伝シリーズの完結編

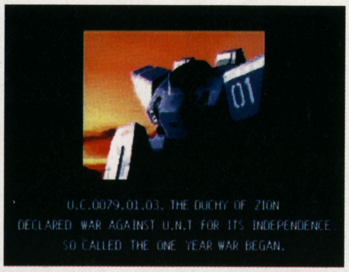
セガサターン　機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者

「機動戦士ガンダム」を題材にした外伝3部作の完結編。

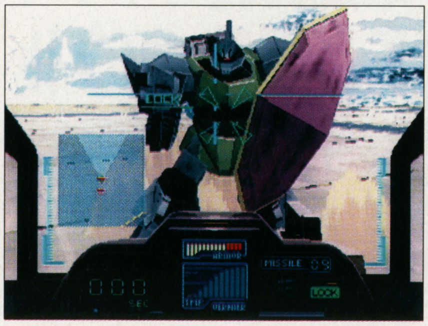
連邦軍のエースパイロット、ユウはジム・ブルーディスティニー3号機を操り、ジオン軍を相手に戦いを繰り広げていく。

『III』ではマルチエンディングを採用。前作までのデータと今回の成績によって、どのようなエンディングを迎えるかが決まるぞ。

詳細記事134ページに



オープニングで前作までのあらすじを紹介。『III』からでもスムースに始められる



コロニー内部や宇宙空間など、いままでにない多彩なステージ構成なのだ

「MS-VIEWER」もあるぞ

登場するMSを自由に見られる

「ここで決着をつけてやる!!」

2号機に乗ったニムバスは、自らのエースパイロットとしてのプライドを賭け、ユウと3号機に戦いを挑む

バンダイ
3月7日発売
4800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（5ブロック）
ツインスティック対応

3.7

ステージの途中で進行ルートが選べる

プレイステーション　セガサターン　ヘンリーエクスプローラーズ

アーケードから移植のガンシューティング。プレイヤーは冒険家ヘンリーとなって、「導きの瞳」と呼ばれる宝石を求めるのだ。

各ステージをクリアするたびに1個、宝石を手に入れることができるぞ。そして宝石を2個集めると「封印されし運命の扉」が開かれるのだ。その先でヘンリーを待つものは…。

ルートとステージ構成

ステージの途中で、鎖でつながれた左右2つの扉があらわれる。どちらかの扉を撃ち、進路を選ぼう。

各ステージにはこのような分岐が2カ所ずつ用意されており、ステージの最後にはボスが待つぞ。

おどろおどろしいステージの数々

迷いの森

ボムを使ったところ。序盤は、深く生い茂った森の中を進んでいくのだ

伝説の地底湖

全6ステージのうちの1つ。半魚人の姿をした敵が大量に出てくるのだ

古代の墓

王の墓を舞台に、スケルトンやマミーがヘンリーを苦しめる

死霊の洞窟

暗い洞窟内を進んでいく。地中からグールなどゾンビ系の敵が出るぞ

真ん中が導きの精霊ヤー・ノーザ。その脇の扉でルート選択を行うのだ

コナミ
3月7日発売
5800円
CD-ROM
ハイパーブラスター対応
マウス対応
バーチャガン対応
シャトルマウス対応

©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI・KONAMI

※『ヘンリーエクスプローラーズ』の画面はすべてプレイステーション版のものです

3.7

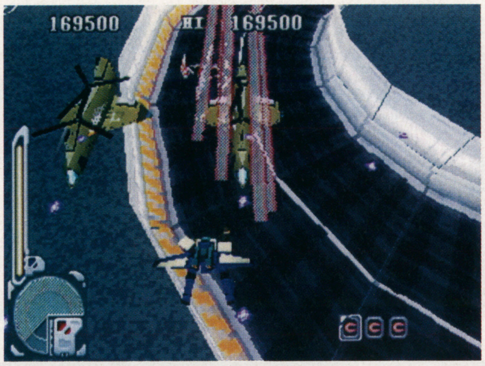
謎の軍隊に制圧された東京での戦闘

セガサターン プラネット・ジョーカー

近未来の東京が舞台。自衛隊特殊部隊の隊員として、人型兵器を操り敵と戦っていく。自機は7種類から選択でき、性能や武器の効果が異なっている。武器は通常弾、レーザー、ミサイルの3種類のショットと、2種類のボムがある。また、ゲージ制の体当たり攻撃「チャージ」もできるのだ。

美少女の隊員たち

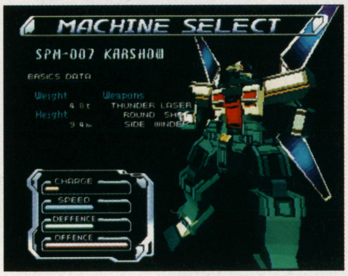
自衛隊特殊部隊第17小隊の隊長サトミ(左上)と、部下のエレン(下)とサラ(右)。眼鏡のコはオペレータのミカ。



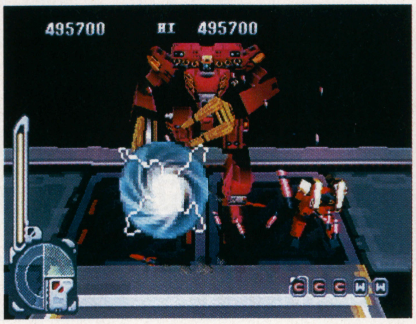
⇒レインボーブリッジなどの建造物もポリゴンで再現しているぞ

体当たり攻撃の「チャージ」

⇒使用中は無敵になるので、緊急回避としても使えるのだ



⇧形やカラーで選んでみるのもアリ



⇒巨大人型兵器も待ち受けている

おまけのモードで楽しめ

本編とは別に、タイムアタック、スコアーアタック、ボスアタックの3つのモードがある。ボスアタックモードは、1度クリアしないと選べないぞ。

⇧30万点を取るまでの時間を競う

⇧3分間でより多くの点数を稼ぐ

ナグザット
3月7日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(8ブロック)
マルチコントローラー対応
シャトルマウス対応

来週のアドベンチャー

NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

3.7

ストーリーを作成

セガサターン 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

アニメーションの途中で出てくる選択肢を選び、自分で物語を作成していく。

テレビ本編の14・5話にあたるオリジナルストーリーで、転校生の山岸マユミや新たな使徒が登場する。前作に比べ、さらに画像もキレイになっているぞ。

使徒との戦闘シーン

使徒との戦闘は、前作のシステムを継承している。キャラはポリゴンで描かれるようになった。また、使徒は3段階に成長するぞ。

詳細記事128ページに

3.7→3.13

⇒選択肢で展開が変化。今回、アスカやレイはどう関わるのだろうか?

⇧今回も予告があるぞ。テレビ風の2本+長編映画風の予告が入っている。しかも…

⇧不気味な幼体の使徒。敵の動きを見て、コマンドを選択するのだ

⇧エヴァ初号機の勇姿。モーションキャプチャーによるリアルな動き

セガ
3月7日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(40ブロック)

©naxat soft/IMP・GAINAX/Project Eva./テレビ東京/NAS/SEGA

COMING SOON

3/7～3/13発売予定の全タイトル

来週のテーブル

NEXT WEEK "TABLE" GAME

3.7 ▶ 3.13

3.7

スーパーファミコン パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷Vol.1～

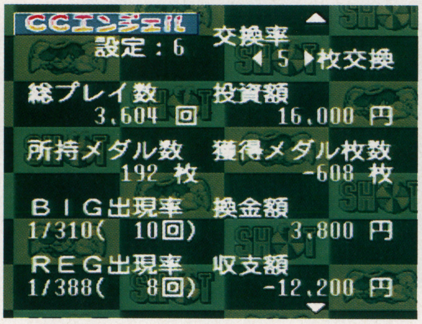
最新2機種が早くも遊べる

ユニバーサル系の最新機種「CCエンジェル」、「ダンクシュート2」の2台を収録。各ボーナスの出現率のデータやオートプレイなどの機能を使い徹底的に研究して、実戦で役立てよう。

⮕かわいい天使の図柄と高いボーナス確率で人気のCCエンジェル

⮕3種類のボーナスが高いゲーム性を生み出しているダンクシュート2

⬆リールを着色して、リプレイはずしや目押しの練習をすることができるぞ



⮕総プレイ数やハマリ具合など、4画面にわたってデータが表示される

日本シスコン
3月7日発売
5980円
ロムカセット
(4M)
バッテリーバックアップ
(最大6)

来週のETC

NEXT WEEK "ETC." GAME

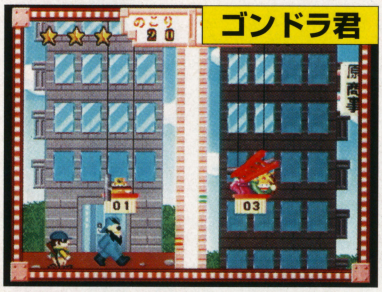
3.7 ▶ 3.13

3.7

セガサターン GAME-WARE Vol.4

ミニゲームやデジコミを大量収録

ミニゲームやデジタルコミックなど、さまざまな情報をたくさん詰めこんだゲームマガジン『GAME-WARE』の第4号。今回は2枚組となり、全15項目を収録。また、抽選で景品が当たるゲームもあるぞ。

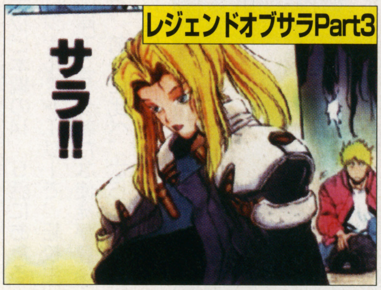


⬆ゴンドラに乗ってビルの窓ふきをするゲーム

⮕ピピット君を操り、さまざまなトラップを突破するアクション

⬆画面上に出ている文字の中で、1つだけある異なった文字を探す

⬇『バーチャ』のサラとジャッキーの物語



⬆画面上の絵を、しりとりの要領で組み合わせていく。対戦も可能だ

⮕スロットでメダルを集めよう

⮕ちょっとイカれた感じのデジタルコミック。今回のお題は「霧の港町の中華な出来事」だ

ゼネラル・エンタテイメント
3月7日発売
2980円
CD-ROM
(2枚組)
バックアップメモリー対応
(5ブロック)

©Nihon Syscom／UNIVERSAL SALES・GE／飛鳥新社／SEGA

月刊PCエンジンファン特別編集

発売:徳間書店
〒105-55東京都港区
東新橋1-1-16
TEL:03-3573-0111(代)

TIM
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

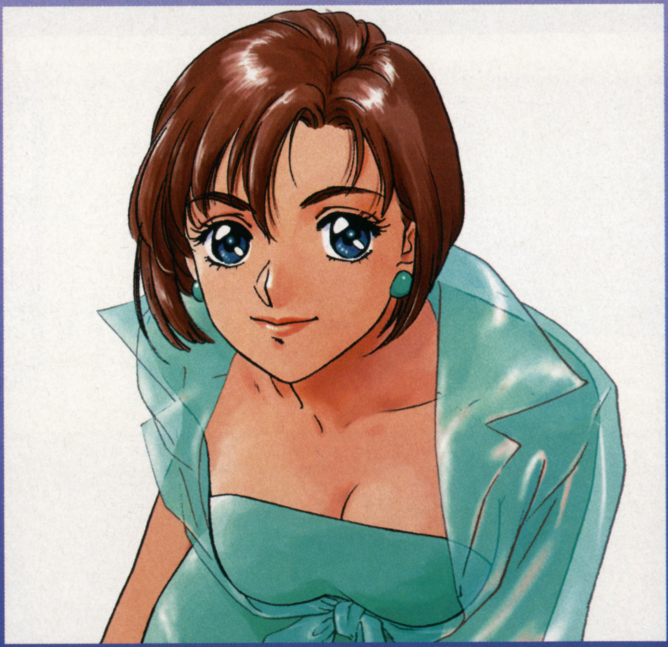
SUPER PC Engine FAN DELUXE Vol.2

今回も付録CD-ROMが

PCエンジン用 & PC-FX用

2枚組!!

4月18日ごろ発売
予価1980円

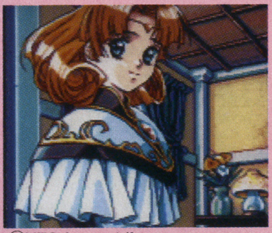


総力特集
ドラゴンナイト4

PCEngine&FX最新情報
ラスト・インペリアル・プリンス
続 初恋物語～修学旅行～ほか

完全攻略
ファイアーウーマン纏組
ミラークルム
ザ・ラスト・レベレーションほか

永久保存版
PC-FXオールカタログ



©NEC Avenue/elf

©日本アプリケーション／NEC Home Electronics

付録CD-ROM

PC-FX用CD-ROM

●体験版ゲーム
(『ラスト・インペリアル・プリンス』『こみっくろ～ど』『続 初恋物語～修学旅行～』『となりのプリンセスロルフィー』)
●OVAシアター
●ロルフィーギャラリー
●ボイスチャレンジャー
●PCエンジン・FXソフトデータベース

PCエンジン用CD-ROM²

何とあの『もってけたまご』を完全収録!

※お求めはお近くの書店まで。無い場合は書店に注文してください。

攻略

シリーズ完結の5作めを、あますところなく完全攻略だ!!

VOL.5に収録されている5本を、データと隠し要素などを加えて攻略。さらに、ミュージアム内にあるいろいろなしかけなども公開だ。

namco MUSEUM VOL.5

ETC ナムコミュージアムVOL.5
ナムコ
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

メトロクロス

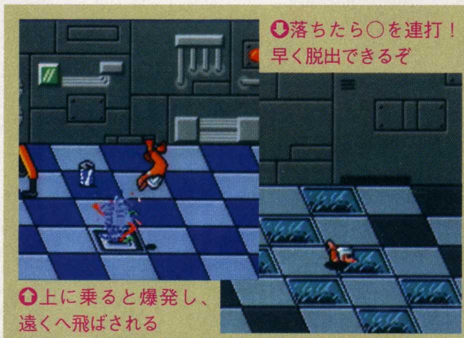
ライン合わせとジャンプがカギ

走ることと、ジャンプすることしかできないランナーを操作し、ひたすらゴールを目指す本作。制限時間内にいち早くゴールするために欠かせない、障害物を利用したハイテクニックや、ハイスコアをたたき出す方法をメインに攻略していくぞ。

⇧何のために走っているのか？とにかくゴールを目指せ

障害物の場所を把握

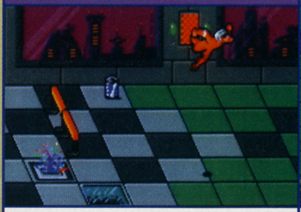
ランナーの進む道にある数々の障害物を、いかにして避けるかがタイムを縮めるポイント。そのためには、やみくもに走るのではなく、自分の苦手な障害物の場所を把握するのが第一条件だ。


⇩落ちたら○を連打！早く脱出できるぞ
⇧上に乗ると爆発し、遠くへ飛ばされる

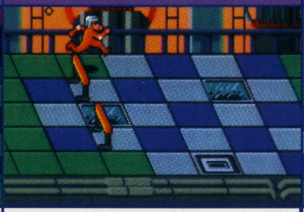
ハイテクニックを身につける

必ずモノにしたいテクニックを紹介しよう。まずはライン合わせと呼ばれるテクニック。ランナーの中心を進行方向のタイルの継ぎ目に合わせることで、キューブ、ナイト、キング、スリップゾーン以外に対して無敵になる。次は3ブロックジャンプ。左を一瞬押して右に戻してからジャンプすることで、タイルを3つ分飛び越えられる。最後にクラッカージャンプ。障害物のはずのクラッカーに、ジャンプをしてボタンを押したまま乗ると、遠くへ飛ぶことができる。

クラッカージャンプ


このテクニックを使わないとクリアできないステージもある

3ブロックジャンプ


スリップ・ゾーンなどはこれで避けるのが非常に有効だ

ライン合わせ

この技は、スケボーに乗っているとき威力を発揮するぞ

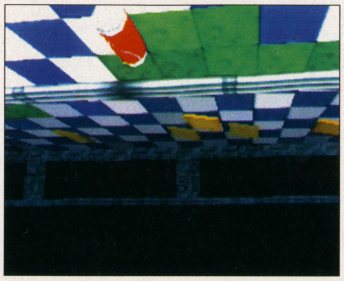
高得点をねらえ

ゴールするとタイムによって得点を得られるが、このときにゴールゲートを飛び越えるか、スケボーに乗ったままゴールすると、ボーナスポイントが入る。また、コース上にあるカンを何度も蹴ることで、5段階に得点が上がるぞ。

⇧スケボーに乗ってゴールすると1万点のボーナスポイントが入る

ミュージアムのしかけ①

メトロクロスのゲームルームには、障害物やスケボーなどが置いてある。中でもおもしろいのはジャンプ台で、この上を歩くとジャンプして宙返りするのだ。このほかにも、スケボーに乗れたり、転がってくるジャンボカンにぶつかるとつぶされたりと、楽しいしかけがいっぱいあるぞ。


⇨ジャンプ台に乗ると1回転する。目が回りそうだ！

©(株)ナムコ

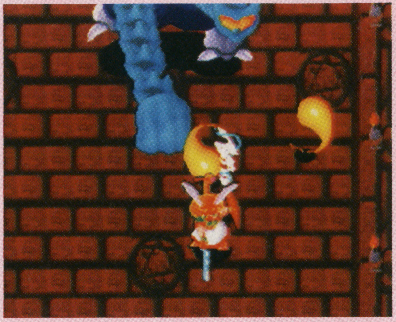
ズールのお店商品リスト

お店の場所	商品名（価格）	商品名（価格）	商品名（価格）
ラウンド1：分身の魔法を覚えたあと	ワイドビーム（50）	誘導弾（100）	3方向ショット（150）
ラウンド2：スタート直後	3方向ショット（200）	ワイドビーム（500）	誘導弾（800）
ラウンド2：2回めのシザースの手前	ワイドビーム（500）	貫通弾（1000）	回復剤（1500）
ラウンド3：スタート直後	4方向ショット（500）	爆弾（1000）	誘導弾（2000）
ラウンド3：ボス直前	誘導弾（1500）	回復剤（1500）	魔法の本（2000）
ラウンド4：右スプーン着地地点の上	4方向ショット（1000）	貫通弾（2000）	誘導弾（3000）
ラウンド4：檻の前	ハートの器（4000）	砂時計（4000）	不思議なドレス（3000）
ラウンド5：ミミズのあとのT字路	ワイドビーム（2000）	回復剤（3000）	魔法の本（4000）
ラウンド5：暗い森の入口	4方向ショット（5000）	誘導弾（5000）	3方向ショット（5000）
ラウンド6：まっすぐ行ったとびらの奥	誘導弾（3000）	爆弾（4000）	魔法の素（5000）
ラウンド6：転がる丸太のあと	ワイドビーム（3000）	貫通弾（4000）	誘導弾（5000）
ラウンド8：コの字型の島の内側	3方向ショット（3000）	爆弾（5000）	魔法の素（7000）
ラウンド8：コの字型の島の右側の島	貫通弾（7000）	ワイドビーム（8000）	誘導弾（9000）

ワルキューレの伝説

強力なアイテムを必ず入手せよ

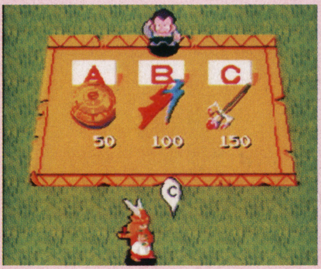
このゲームはアイテムと魔法を駆使して、悪の化身から地球を守るアクションRPGだ。特に重要になるのが、攻撃回数に限度がある武器アイテムの使い方。そこで、アイテムを売っているズールの店と、できるだけいいものを買うためのゴールドの稼ぎ方を紹介しよう。



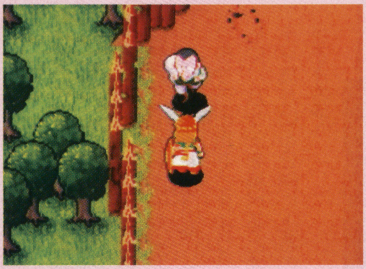
⇧強力な武器アイテムを装備して、ボス戦を有利に進めよう

ショットの弾数

アイテム名	弾数
4方向ショット	160発
爆弾	64発
誘導弾	160発
ワイドビーム	160発
貫通弾	128発
3方向ショット	160発 256発



⇧戦いを有利に進めるために、いいアイテムを手に入れよう



⇧フィールドのところどころにいるズール。ここでアイテムを購入するのだ

ズールのお店を大活用

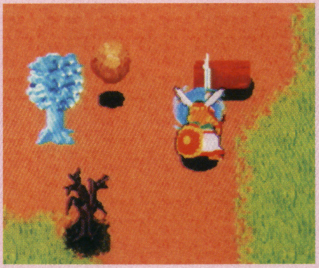
アイテムの入手方法は、途中で出現する宝箱からの入手と、ズールのお店での購入の2つ。このうち、入手するときに自分で選べる、ズールのお店での購入が重要になる。とくにズールのお店が2回出てくるラウンドでは、ボス戦に備えてアイテムを厳選して買おう。

なお、ズールのお店で売っている商品は左上の表のとおり。また、武器アイテムの弾数も左の表にまとめたので、ゲームを進めるうえで参考にしてほしい。

ゴールドの稼ぎ方

ズールのお店でいいアイテムが買えるように、フィールドでゴールドを稼いでおこう。稼ぐポイントは転がってくる岩や丸太、それにアリ地獄のようなところにいる、シーザスという敵キャラだ。

岩や丸太は通り過ぎてしまうので、取りもらしのないようにボタンを連打。また、シーザスを倒すとゴールドがたくさん入る。近づいて玉をかわしながら、一気にたたきのめすべし。



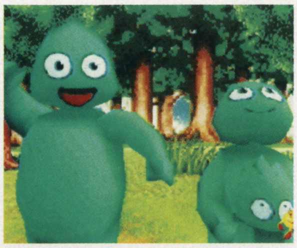
⇧ギリギリの距離まで、ひたすらボタンをたたくべし！ たたくべし！

ミュージアムのしかけ②

森の中ではワルキューレとサンドラが、ひとときの休息を楽しんでいる。この2人に話しかけると、身振り手振りで何かを教えてくれるようなしぐさをするのだ。さらに、このあと上を見上げると雲の上にだれかが乗っているのが見えるぞ。

⇧寝ているワルキューレに話しかけると、起きてあくびをする

⇧雲の上にだれかがいる！ 角度を変えないとよく見えないぞ



⇧家族で楽しんでいるサンドラ。奥さんも子供も同じ顔

「えいえんのけん」を入手

ラウンド3には「えいえんのけん」という、弾数に制限のない武器がある。この武器の入手場所は、洞窟の隠し部屋だ。洞窟内を画面の上の方向にまっすぐ進み、突き当たった壁を攻撃すると穴があく。ここから隠し部屋に入ると、剣が手に入るのだ。

⇧この隠し通路を奥に進むと、「えいえんのけん」が手に入る

バラデューク

8匹助けてシールド・アップ

憎きオクティ族を倒し、捕まっているパケット族を助けるのが目的のシューティングゲーム。今回は、通常ゲームをしていても見つけるのが難しい、隠しキャラの出現方法をメインに、シールド・アップ・モードのお得な情報を加えて攻略していこう。

隠しキャラを出現させよう

ある特定のフロアで、敵キャラを倒すと出現する隠しキャラ。これらは、画面上から速いスピードで落ちてくる。得点が1000点と高いので、見逃さないで取ろう。なお、倒す敵キャラと出現する隠しキャラの組み合わせが分かるよう、左の表にまとめておいた。

倒す敵キャラと出現する隠しキャラ一覧

表の見かた
①ー出現フロア
②ー倒す敵キャラ
③ー出現する隠しキャラ

①	②	③
フロア4	リープバガン	モラモラJr.
フロア7	テレポ	バガンJr.
フロア16	ブルー・スナイパー	リープバガンJr.
フロア20	キョーター	パケット
フロア25	ポリケーター	リンゴ
フロア33	ケルカリア	バナナ
フロア41	バガンスポアー	ナス
フロア44	ブルー・スナイパー	レモン

パケットは超お役立ち

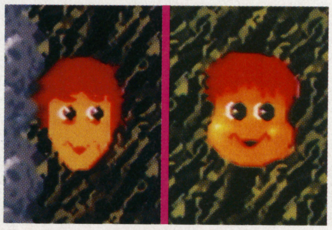
パケットを助けると、フロアをクリアしたときにシールド・アップ・モードになる。このとき、パケットを8匹助けていると、確実にシールドが増えるほか、次のフロアのカプセルが、必ず攻撃力アップのパワー波動銃になるのだ。

⇩パケットを8匹助けてから次のフロアへ行くと…

⇧カプセルがすべてパワー波動銃になるのだ!

なぞの顔が出現

助けるはずのパケットを10匹倒すと、顔が出現するのだ。さらに、20匹倒すと10匹めとは違う顔が登場するぞ。この顔を倒すと、ボーナスポイントが入る。

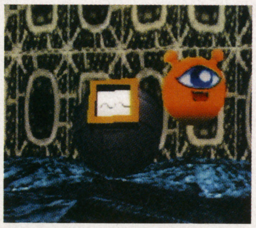


⇧右が開発者のKISSY氏で左がTAKKY氏の顔。どちらも8発で倒せるぞ

ミュージアムのしかけ③

ゲームルームに入って右側にあるカプセルを調べると、中からパケットが出現して、フラフラと宙をさまよう。さらに、ハッチを調べるとオクティ族がいる2階に上ることができるぞ。

⇩カプセルの中には、助けを待っているパケットがいる



⇧2階ではオクティたちが弾を吐き出しているぞ

ドラゴンスピリット

ポイントとなる4つのボス戦を攻略だ

アイテムでドラゴンがパワーアップしていくのが特徴の、縦スクロールシューティング。ここでは、ボス戦のなかでも特に手強かったり、倒し方が解りにくい、4つのボス戦の攻略方法を伝授するぞ。

エリア3 しつこく根を攻めるべし

エリア3のグリテリアスの弱点は根の先の部分。ここに対地用ファイアーを撃ち込んで、すべての根を破壊すれば勝利となる。しかし根に気を取られていると、敵の攻撃の花粉が当たってしまう。対空用ファイアーで花粉を落としながら、地上を攻撃しよう。

⇨花粉がとぎれた瞬間に、接近して対地用ファイアーを撃ち込むべし

エリア4 心臓がヤツの弱点

このボスは頭にある程度のダメージを与えると、骨が分裂して弱点の心臓をさらけ出す。ここで一気に心臓に弾を撃ち込んでダメージを与えよう。このとき出てくるゴーストは、やっかいなので出た瞬間に倒すこと。また、画面下で敵が分裂すると骨が当たりやすいので、上で分裂させよう。

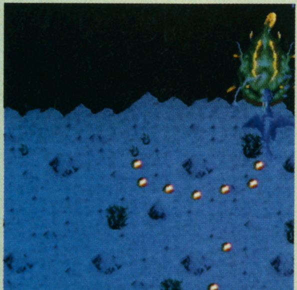
エリア5 先制攻撃でねじ伏せろ

ここのボス、ペーレントスパイダーは巣の上を移動しながらスパイダーを吐き出してくる。このスパイダーが何匹もいると攻撃をかわしきれないので、出現すると同時にやっつけよう。なお首が2本ある時は、ボタン連打で一気にボスを倒すことが可能だ。

⇨ボスよりもスパイダーを優先して攻撃しないと、敵の攻撃がきつくなるぞ

エリア7 接近戦で弾を撃ち込め

エリア7のボスは、周りにあるオプションを3つ以上破壊すると弾を撃ってくる。そこでオプションの破壊を2つ以内に抑えて、敵が攻撃してこないようにできる。しかし敵はすばやく動いているので、最後までその状態を維持することはかなり難しい。敵が弾を撃つようになったら、至近距離で攻撃をしよう。



⇨ボスとドラゴンの頭が重なるほど接近すれば、敵の攻撃は当たりにくい

パックマニア

アイテムを食べて高得点

いかにして高得点をたたき出すかが楽しい、『パックマニア』。ここでは、高得点のフルーツの出現条件や、スペシャルアイテムの出し方を攻略する。

⬆基本は『パックマン』だが、ジャンプできるようになった

アイテムの出現条件

違いはあるが、1つのラウンドに100～130個のエサがあり、これらを一定の数以上食べると、フルーツとスペシャルアイテムが出現する。これを出現させるために必要なエサの数や、出現するフルーツなどを左の表にすべてまとめたので参考にしてほしい。

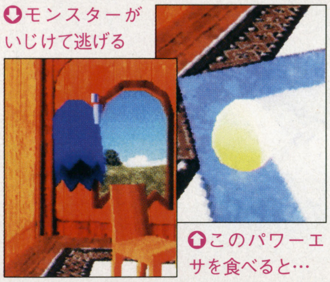
なお、表中のアイテム1はパワーエサを1つも食べていない場合に出現するアイテムで、アイテム2はパワーエサを1つ以上取ったときに出現するアイテムを示す。また、フルーツは1つのラウンドに2回出現する。このときに必要なエサの数は、エサの数1とエサの数2の2つに分けてある。

スペシャルアイテム出現条件				フルーツ出現条件			
ラウンド	アイテム1	アイテム2	エサの数	ラウンド	フルーツ名	エサの数1	エサの数2
1	スーパーエサ	ダブルエサ	90	1	チェリー	30	70
2	スーパーエサ	ダブルエサ	50	2	イチゴ	30	70
3	ダブルエサ	ダブルエサ	110	3	オレンジ	40	90
4	キャンディ	スーパーエサ	60	4	オレンジ	40	90
5	アップル（緑）	スーパーエサ	20	5	アップル（赤）	40	90
6	ダブルエサ	スーパーエサ	100	6	アップル（赤）	35	80
7	スーパーエサ	コーヒー	55	7	バナナ	35	80
8	スーパーエサ	スパーエサ	20	8	バナナ	35	80
9	アイスクリーム	ダブルエサ	80	9	ピーチ	50	110
10	スーパーエサ	ソフトクリーム	80	10	ピーチ	50	110
11	ベル（銀）	ダブルエサ	80	11	ベル（金）	50	110
12	ギャラクシアン（青）	ダブルエサ	50	12	ベル（金）	30	70
13	スーパーエサ	ダブルエサ	20	13	カギ（金）	30	70
14	カギ（銀）	スーパーエサ	50	14	カギ（金）	30	70
15	スーパーエサ	ダブルエサ	60	15	カギ（金）	40	90
16	スーパーエサ	スーパーエサ	20	16	カギ（金）	40	90
17	ハンバーガー	スーパーエサ	60	17	カギ（金）	40	90
18	ダブルエサ	ギャラクシアン（灰）	55	18	カギ（金）	35	80
19	ベル（銀）	ベル（銀）	20	19	カギ（金）	35	80
20	ハンバーガー	スーパーエサ	55	20	カギ（金）	35	80
21	カギ（銀）	ダブルエサ	80	21	カギ（金）	50	110
22	ダブルエサ	カギ（銀）	30	22	カギ（金）	50	110
23	カギ（銀）	ダブルエサ	80	23	カギ（金）	50	110

スペシャルアイテム得点表				フルーツ得点表			
スーパーエサ	1000	ギャラクシアン（青）	7650	チェリー	1000	ベル（金）	7000
ダブルエサ	7650	カギ（銀）	10000	イチゴ	2000	カギ（金）	8000
キャンディ	4000	ハンバーガー	7000	オレンジ	3000		
アップル（緑）	6000	コーヒー	5000	アップル（赤）	4000		
アイスクリーム	6000	ソフトクリーム	8000	バナナ	5000		
ベル（銀）	9000	ギャラクシアン（灰）	7650	ピーチ	6000		

ミュージアムのしかけ④

『パックマニア』のゲームルームにあるパワーエサを調べよう。すると、部屋の中でお茶会をしているモンスターたちが、いじけて窓から逃げ出すのだ。



⬇モンスターがいじけて逃げる

⬆このパワーエサを食べると…

	ランク	条件	評価
ワルキューレの伝説	A	1クレジットで全面をクリア	女神の錫杖
	B	全面クリア	ワルキューレの剣
	C	6面をクリア	サンドラの槍
	D	3面をクリア	ズールのお金
	E	Dランク未満	サンドラの足の裏
バラデューク	A	1クレジット、ノーミスで全面をクリア	エースファイター
	B	1クレジットでクリア	ベテランファイター
	C	1クレジットでフロア30をクリア	ファイター
	D	1クレジットでフロア18をクリア	新人ファイター
	E	Dランク未満	除隊
ドラゴンスピリット	A	1クレジットで全面をクリア	姫とラブラブ
	B	1クレジットで8面をクリア	姫とすきすき
	C	1クレジットで6面をクリア	姫となかよし
	D	1クレジットで4面をクリア	姫のしもべ
	E	Dランク未満	姫の嫌われ者
パックマニア	A	1クレジットで23面をクリア	恐ろしきマニア
	B	1クレジットで11面をクリア	素晴らしきマニア
	C	1クレジットで8面をクリア	ただのマニア
	D	1クレジットで5面をクリア	下手なマニア
	E	Dランク未満	ただの人

データノートの秘密を公開

ゲームの進みかたや、点数などのいろいろなデータを見ることができるデータノート。このノートの10ページめにある、総合評価の変化の条件をゲームごとにすべて紹介しよう。この評価をすべてAランクにすることも、ゲームの楽しみ方のひとつだぞ。

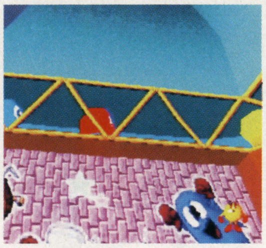
⬅話しかけると…

➡ノートが見られるぞ

	ランク	条件	評価
メトロクロス	A	1クレジットで全面をクリア	傷だらけのランナー
	B	全面クリア	捻挫のランナー
	C	24面をクリア	骨折のランナー
	D	12面をクリア	複雑骨折のランナー
	E	Dランク未満	入院

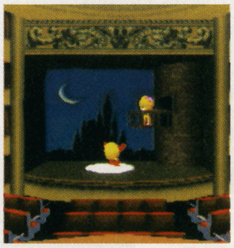
ミュージアムのしかけ⑤

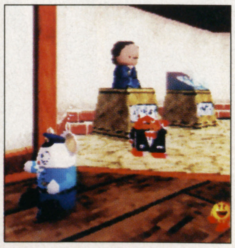
ミュージアムの中には、まだまだたくさんのしかけが残っている。ここでは、ゲームルーム以外で見つかった楽しいしかけを3つ紹介しちゃうぞ。



⬆1階で上を見るとモンスターがパックマンを追っている

⬇オペラハウスではパックマン夫妻が劇を演じている

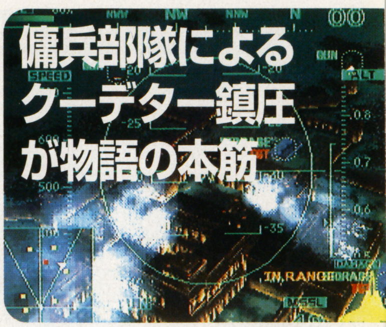




⬆ギャラリーではマッピーたちが追いかけっこ！

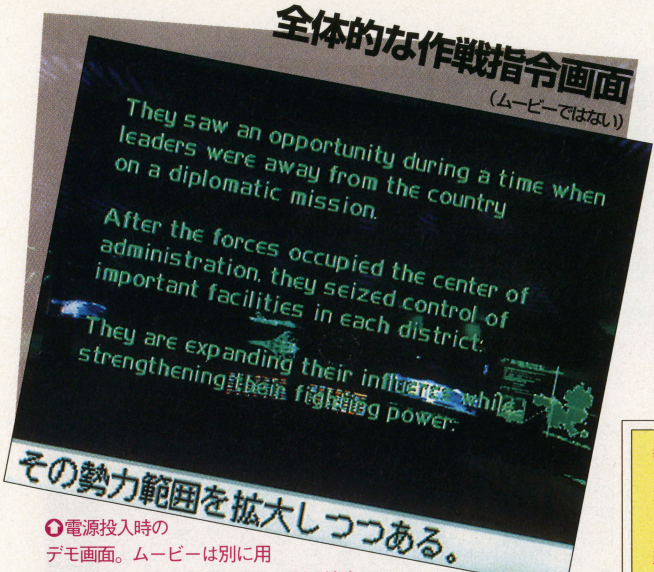
傭兵部隊によるクーデター鎮圧が物語の本筋

プレイヤーは特殊戦術戦闘飛行隊「スカーフェイス」と呼ばれる傭兵部隊の隊長として、クーデター鎮圧を任務に戦ってゆくことになる。その物語を公開しよう。



前作とは場所も敵も違う。それに部隊名は付いてなかった。その真意は何処に

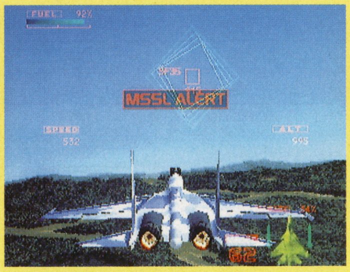
全体的な作戦指令画面
(ムービーではない)



電源投入時のデモ画面。ムービーは別に用意されているので、それはまた別の機会に

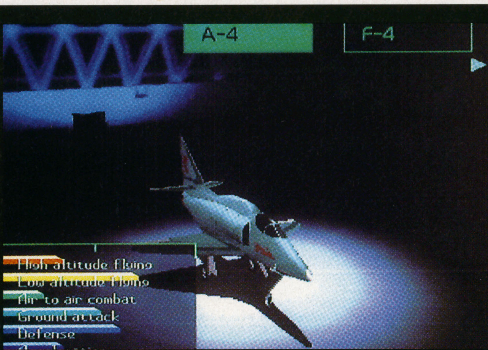
判明した全体的なストーリー

NA―P2700において軍事クーデター発生。クーデター軍は行政中枢占拠後、重要施設を制圧。戦力強化を行いつつ勢力範囲を拡大中。これに対し統合軍本部は、諸君ら傭兵部隊により編成される特殊戦術戦闘飛行隊「スカーフェイス」の出撃を決定。直ちにクーデター軍鎮圧の任についてもらいたい。事態は緊迫している。速やかに作戦を遂行せよ。以上。



前作の倍以上のミッション数をこなして戦ってゆくのだ

新機種判明：A-4高速艦上攻撃機



- 全幅8.38m、全長12.29m、全高4.57m
- 総重量11,113kg
- 最大速度1,040km/h、巡航速度920km/h
- 航続距離3,225km、離陸距離832m
- 武装20mm砲(弾数200発)×2 ＋爆弾類4,528kg

安上がりの万能攻撃機として利用されている機体。軽量化が図られ、小型ながら強力な積載能力を有している。古い機体だが未だ現役なのだ。

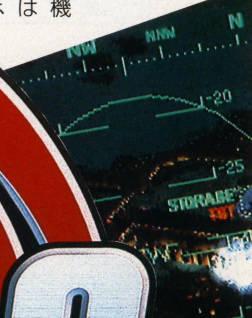
コマンド機撃墜で新機種ゲットォォ

各ミッションに名前付きの機体が出てくることがある。これはコマンド機と呼ばれるもので、これを撃墜すると勲章を獲得でき、普通の流れでは買えない機体を購入できるようになる。同機の撃墜に失敗しても、ミッションは完了する事ができる。

ミッションには影響ないがぜひとも撃墜したい

明らかになった物語＆三つのミッションを電撃リポート

ACE COMBAT 2 続報

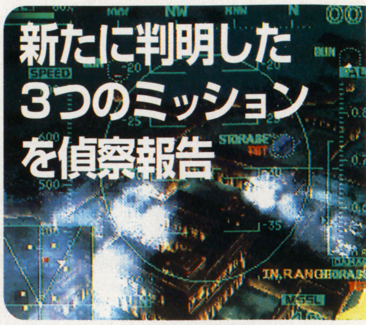


背景に流れる物語、新たに判明した3つのミッション内容、コマンド機の存在に肉迫!!

シューティング エースコンバット2
ナムコ
PS
発売日未定
価格未定
メモリーカード対応(ブロック数未定)
ネジコン対応
アナログジョイスティック対応
アナログコントローラ対応

PS詳細続報! エースコンバット2 ストーリー背景と新ミッション

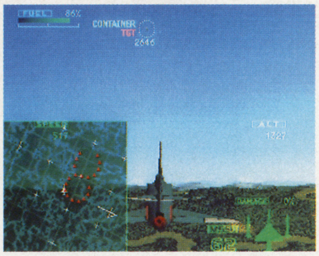
新たに判明した3つのミッションを偵察報告



これまでに5つのミッションが解明された。今号はその続きとして3つのミッションを情報公開。中でも兵器生産基地奪取は、なかなかスリリングなミッションとなっており、かなり期待大。

⇧兵器生産基地奪取の映像。左上の機体はコマンド機なのだろうか?

⇩これは補給作戦阻止の映像。左下レーダー上に2つの円を描いているのがターゲットなのだ



ミッション名:EASY MONEY 偵察部隊迎撃

山岳地帯飛行中の偵察機と思われるE-767早期警戒機編隊を始末するミッション。比較的簡単で、序盤に登場する。

⇧⇨早期警戒機E-767を発見。ミサイルをロックオンし、即破壊!!

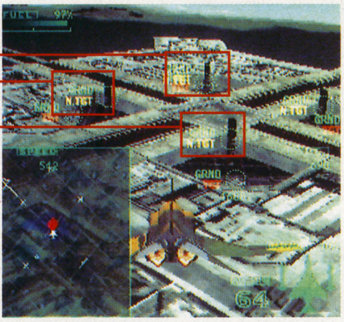
⇩下方向に見える雪をかぶった山岳地帯。前方に見えるのはターゲット機群

ミッション名:CUCKOO'S NEST 補給作戦阻止

敵駐屯基地へ投下される補給物資が入ったパラシュート付きコンテナを破壊するミッション。ただし、物資にはミサイルのロックオンが効かないため、機銃を使って破壊することになる。また、敵機もいるので、それに対応しつつ物資地上到達までの破壊を任務とした戦いになる。

ミッション名:SWORD SMITH 兵器生産基地奪取

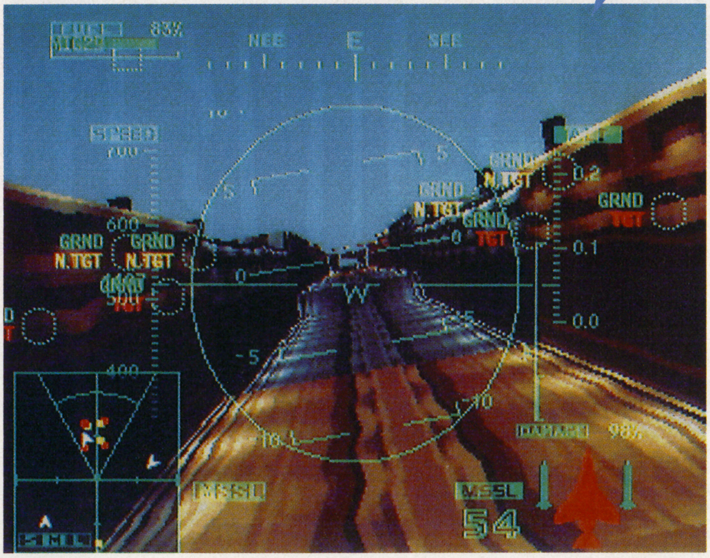
湖上に建造された敵兵器生産基地を奪取する。破壊してはいけない施設が存在し、敵以外のものを破壊すると減点になる。識別して破壊することが重要。



N・TGTとは
ノン・ターゲットの略でこれを破壊するとミッション終了後に減点となる。

ものすごく狭い側溝も楽々クリア

かなり幅が狭い側溝も楽々クリアできる操作体系。『2』を制作するにあたり、かなりプレイアビリティを向上させているようだ。楽々操作で劇的操縦、メチャ痛快!!



⇧補給物資は地上に到達すると消えてしまう

⇨的当てゲーム的な味付けが

ミッション名:EASY MONEY

ブリーフィング画面

目的から攻撃ルート等、様々な情報が流される。

© (株) ナムコ

初公開 序盤から中盤にかけてのステージを一気に探索!!

潜水艦を操作する3D画面と情報収集を行う2D画面でプレイ

海洋調査中に、行方不明になった父親を探すことが目的のアドベンチャーゲーム。プレイヤーは海底で宝物などを回収し、お金に換えてアイテムを購入したり、さらなる深海に潜るため、潜水艦を改造したりするのだ。

2D画面ではRPG風に町の人との会話がメイン

おもに町の人と会話をして、情報を集めるのが目的の2D画面。
　また、ある町ではプレイヤーが操る潜水艦のアイテムを購入したり、改造を施して強化したりすることもできるのだ。

⬇潜水艦を改造して性能を上げていけ

3D画面では主に宝箱などを集めていく

3D画面では、海中の宝箱を回収することが主な目的となる。
　ここでは、その宝箱の取り方について説明していこう。まず、船体を水平にして、ターゲットスコープの正面にお宝が来るように移動する。そして、お宝にゆっくり接近していき、スコープ内の2本の線を一致させる。あとは、○ボタンを押せばいいのだ。

➡前方に光り輝く物体を発見! おそるおそる近づいてみよう

⬆ターゲットスコープをよく見て…

上がりすぎ

⬆おいおい! 上がりすぎだってば(笑)

バッチリ

⬆ヨシ! これでパーフェクトだぜ!!

GET!!

⬆マニピュレータという腕のような物で宝箱を取る

続報!! DEEP SEA ADVENTURE

海底宮パンタラッサの謎

2Dのフィールド画面と3Dの潜水艦を操作する2つのモードが楽しい『DEEP～』。今回は、メインの3Dモードのステージを大紹介!!

アドベンチャー
DEEP SEA ADVENTURE
海底宮パンタラッサの謎
タカラ
PS
3月20日発売予定
6800円
メモリーカード対応(1ブロック)
CD2枚組

©TAKARA

PS詳細続報! DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎
中盤第5章までを探索!!

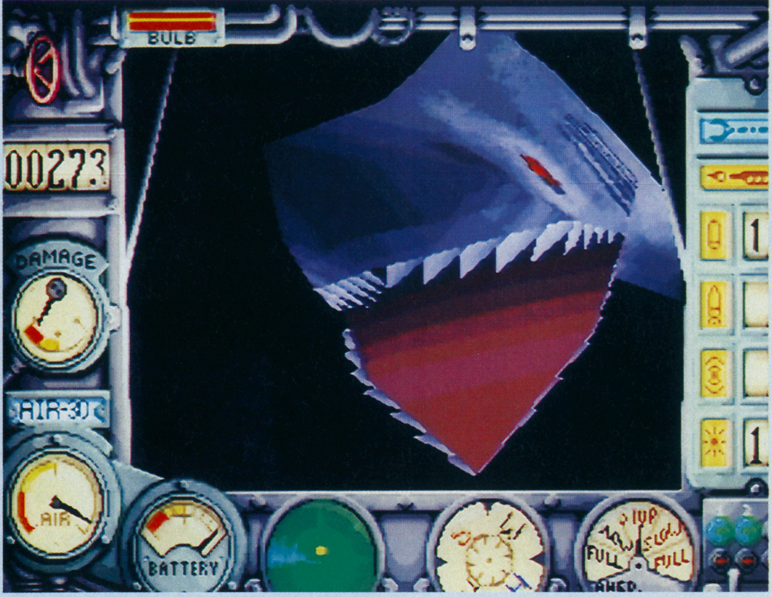
さまざまな危険がまちうける全8章のうち、5章までを紹介

3D画面では宝箱の回収がメインなのだが、各ステージにはプレイヤーを阻む敵が登場する。実はそれらをやっつけたり、かわしていくことも重要なのだ。ここでは各章のステージと登場する敵(おもにボス)について検証する。

第1章 海底都市レイマー

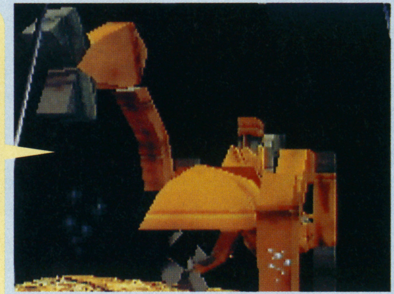
まずは、最初のステージだけあって比較的難易度は低い。また、この章では「練習の海」というトレーニングモードがあるので、まだ潜水艦の操作に自信がなければここで練習してもいいだろう。

超巨大サメとの迫力ある戦闘シーン



⬆うっひょ〜! こんなに大きいサメなら、カマボコがたくさん作れるね、って違うか(笑)

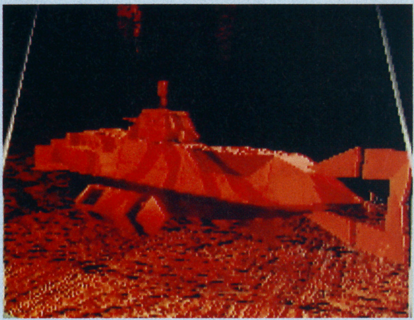
この巨大な物体は?
コイツはボスキャラ!? いや、安心してくれ。実は資源を発掘している調査団なのだ。ちょっと、ビックリした?



⬆こんな巨大なメカ(?)も多数登場する

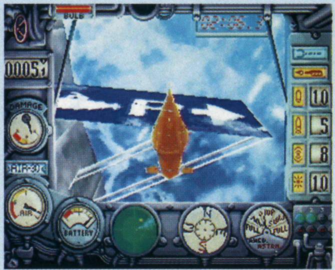
第2章 シュルクーフ海底火山

さすがに第2章ともなると、簡単にはクリアができなくなっている。潜水艇レースがあったり、海底火山内での戦いがあるなど、ステージも変化に富んでいる。ボスのフリゲーターも手強いぞ。



➡超巨大ボス、フリゲーターだ

⬆美しい背景とは裏腹に、とんでもないワナが待ちうけているかも…



⬆潜水艇レースでの一場面。看板などにぶつからないように進もう

第3章 北極海の暗号

第2章とは打って変わって、今度は氷の中での戦いとなる。プレイヤーの潜水艦も寒冷地仕様に装備を整えなければいけないのだ。

⬆氷点下でも、どういうわけかお魚さんは元気いっぱいだよ

第4章 トライアングルゾーン

トライアングルゾーンは、渦巻きがあちこちに発生する危険な海中。それらを避けながら宝箱を回収するのはとても困難なのだ。

⬇海の中にある海底樹林だ。なんとなく不気味だね

⬆右に見えるのが渦巻き。凄い迫力だが、避けるのは簡単なんだ

第5章 海賊の城と人形の海

そろそろ物語の核心に触れることができる第5章は、今回紹介できる最後の章となる。

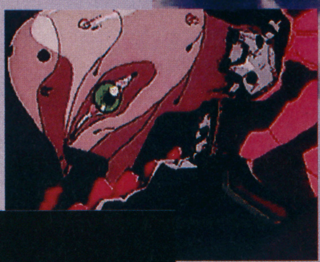
この章は海賊の潜水艦との一騎打ちがあるなど、かなりのテクニックが要求されるステージでもある。ボスであるカニもひと筋縄ではいかないぞ。

➡敵の背後を取り、魚雷を叩き込め

➡ボスの巨大ガニは、体当たりと泡を飛ばす攻撃をしてくるぞ

サンプルROM来たりし時、すべての謎の扉は開かれん

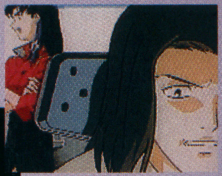
人の造りしもの



私とひとつになりたい？

人の心をのぞくのも
のぞかれるのも嫌なの

あの子、僕に似ているのかも知れない



我々には時間がないのだ

第3新東京市

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

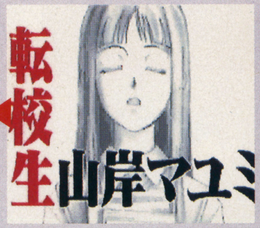
アドベンチャー	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
	セガ
SS	3月7日発売予定 6800円
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

ついに入手した『2nd』のサンプルROM。このROMから新たに判明した要素を公開！3本の予告編やゲームの展開、さらにはおまけまで新情報満載だ

3本の予告編を公開

ゲームを立ち上げると見ることができるアドバタイズデモ。このデモ内に、前作で好評を得た「予告編」が3本入っていることが判明した。内容は、TV版を意識して作られたものが2本、もう1本は長編映画の予告を意識したと思われるもの。

⬇エヴァ特有の明朝体をうまく活かした予告編になっているのだ



壱 長編劇場映画風予告

現在TVで流れている「エヴァンゲリオン」の映画の宣伝を意識した？劇場映画風の予告。

⬆「見せかけだけの愛情に私は決してだまされたりはしない」。マユミの内面がうかがえる予告だ。

参 「福音を呼ぶための資格」

転校生の山岸マユミをメインに構成している。予告のナレーションも彼女がしているのだ。

弐 「瞬間の死闘」

シンジと、初号機の戦闘シーンを中心に構成されている。戦闘がメインとなっている予告である。

©GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS／SEGA

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression 予告編と序盤シナリオ

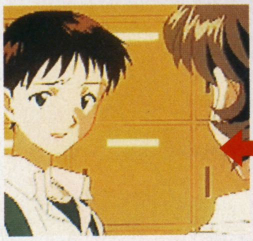
序盤の物語の展開

ここでは、ゲーム序盤のストーリーを追ってみよう。ゲームを開始すると、TVと同じオープニングが流れた後、ネルフでの加持とゲンドウの会話から葛城家の朝へと場面が移っていく。

朝～登校シーン

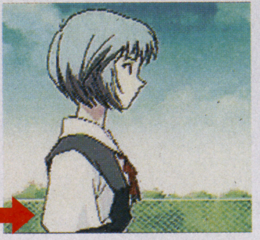
葛城家では、シャンプーをめぐってシンジとアスカが口論。途中でアスカのバスタオルが落ち、シンジはアスカのビンタを食う羽目に。学校に着くと、早速トウジやケンスケが頬の手形をひやかす。

このひやかしにどう反応するかという場面でゲーム最初の分岐があり、2つの選択肢が出てくる。



↓ケンスケに、ケンカの事情について説明するシンジ。この後アスカがやってくる

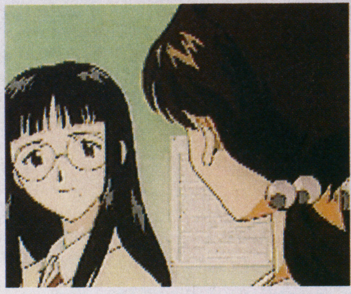
↑ゲーム中で最初に出会う選択肢だ。選択によっては綾波が登場



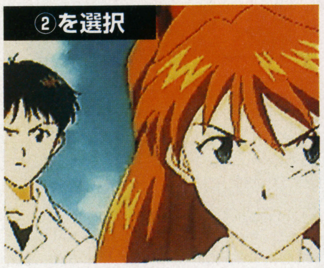
↑ふと外に目を向けると、遠くの方をネルフに向かって歩いている綾波を見付ける

転校生マユミ登場

教室につくと、転校生山岸マユミが登場。体育の授業のシーンでは彼女かアスカ、委員長の水着のシーンが見られる。続く昼休みのシーンは、シンジの行動を3つから選択する。



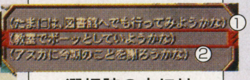
↑マユミは委員長の隣の席に座ることに



↑アスカに謝まるが、相手にされず思わずむっとするシンジ

↓図書館にいるマユミとぶつかる場面になり、マユミと会話をすることができる

選択次第で展開が全く変わる場合も



選択肢の中には、その後の展開を劇的に変化させるものなどもある。昼休み後にある選択肢などがこれにあたる。

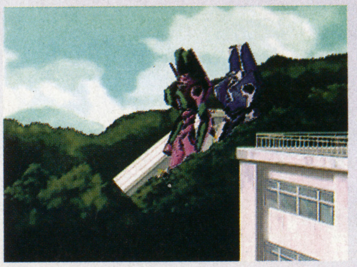
最初の戦闘

使徒の出現により、場面はネルフ本部へと移る。シンジは零号機とともに出撃。すると、使徒との戦闘中に突然警告が。マユミが戦闘エリア内に入っていたのだ。

戦闘中にマユミが!!

→自転車で戦闘エリアに入ってくるマユミ

↑使徒の行動によって、攻撃と防御を使い分ける必要がある

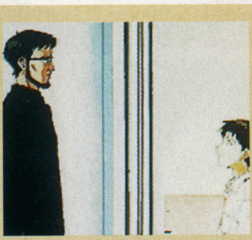


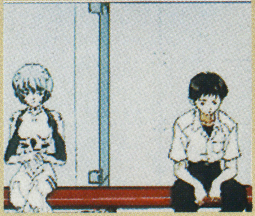
↑綾波の操る零号機とともに出撃するシンジ。アスカと出撃することもある？

初プレイでは見られない場面もある

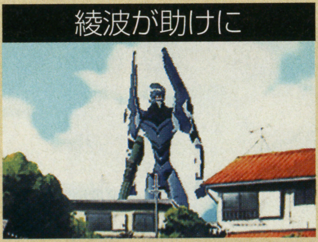
ゲーム中には数多くの選択肢が登場するので、当然1回のプレイですべての場面を見ることはできない。また、複数回プレイすることで、新たな選択肢が出現することも。ここでは初プレイでは見られない場面を紹介。

ネルフ本部へ





↑←ネルフ本部に行くと、ゲンドウと会ったり綾波と話すなどの場面があるぞ



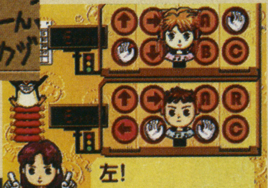
↑シンジが単独出撃で苦戦していると、綾波が助けにきてくれた

↓シンジの初号機のみの単独出撃シーン。戦闘がつらくなるかも

クリア後のお楽しみもあるぞ!!

シナリオをクリアしていくと、おまけが出現するらしい。ここに紹介した以外のモノもあるようだから楽しみ。

↑セーブファイルにいつの間にか落書が



↑シンジとアスカによるユニゾン攻撃を元にしたミニゲーム

←CD未収録の曲も楽しめるサウンドライブラリー

続報 『ゼビウス』の歴史を集結させた1本！

初出し 大量画面写真放出で『ゼビウス・アレンジ』の全容が見えてきた!?

『ゼビウス』シリーズを4本詰め込んだ贅沢な本作品。今回は未公開だった『ゼビウス・アレンジ』の画面を大量放出だ。

シューティング	ゼビウス3D／G+
	ナムコ
PS	3月28日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1ブロック） 同画面協力プレイ可能（2人まで）

初代『ゼビウス』から、最新作の『3D／G』までの4本を収めた本作品。今回紹介する『ゼビウス・アレンジ』とは、アーケード版『ナムコクラシックVOL.1』に収録されたオリジナル『ゼビウス』のアレンジ版である。

なお家庭用への移植は初めて。その『アレンジ』では敵キャラの追加、自機のパワーアップ、グラフィックの強化などが行われた。

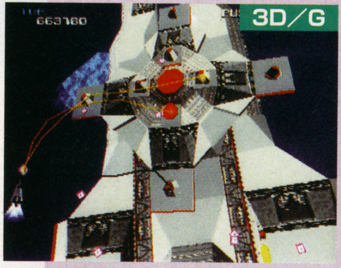
今まで未公開だったPS版のゲーム画面も、ここで一挙掲載していくぞ。

『ゼビウス・アレンジ』完全初移植！

その他の収録作はこの3つ

本作品に収録されているのは全4タイトル。今回紹介する『アレンジ』以外の作品を、ここでチョコッと紹介しよう。目玉となるのはやはり最新作『3D／G』か。

⬆オリジナルより難易度が高い



⬆ポリゴンになって蘇ったシリーズ最新作が早くも移植されるのだ

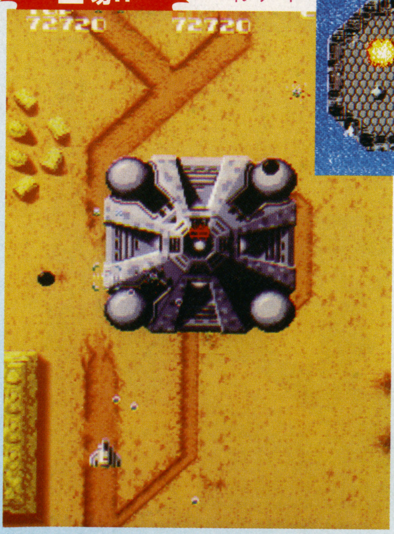
⬆伝説のシューティングが世に出てからすでに14年

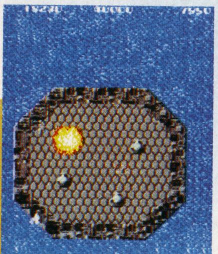
⬆背景が細かく描き込まれ、敵も新たに配置された

⬆これは『ゼビウス』の画面。この場面が『アレンジ』になると…

⬆バキュラの動きも1種類ではないのだ

アンドアジェネシス登場!!

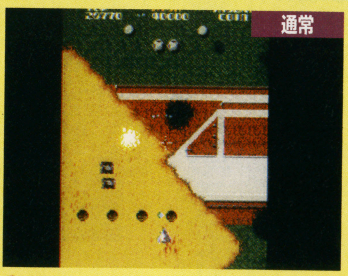

⬇もちろんアンドアジェネシスもアレンジが加えられているのだ


⬇敵の爆発もよりキレイに描き込まれた

縦画面モードあり

『3D／G』以外の3作はアーケードでは縦長の画面だった。よって通常プレイではモニターの左右を使わず中央にゲーム画面を置き、アーケード同様の縦画面を演出。そのほかにゲーム画面を横にして、モニターにフルに映すモードもある。ただし『3D／G』はもとから横画面なのでそのまま。

⬆モニターを90度回転させると、アーケードそのままの雰囲気を味わえる



⬆横画面だと両端がムダになるので、若干小さくなるのは仕方のないところ

©(株)ナムコ ※画面は開発中のものです。

PS詳細続報！ ゼビウス3D/G^{+} 画面初出し！ゼビウス・アレンジ

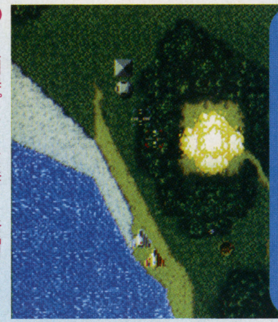
ここが違う『アレンジ』の見所チェック!!

ここではアレンジされた部分を中心に見所を紹介する。まずグラフィックの強化だが、これは一目瞭然。また2人同時プレイ可能なことや、自機のパワーアップアイテムにも注目すべし。敵キャラについても、新たな敵や動きのパターンが増えたバキュラなど『アレンジ』ならではの部分が満載だ。

アイテム出現!!

➡パワーアップアイテムを取ると、自機のショットの能力が1段階アップする

2P同時プレイ可能

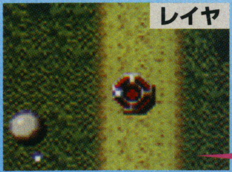


➡2人同時プレイで楽しさ倍増!? 2Pは赤系のペイントが施されている

新キャラ

フロッサー

➡放物線を描きつつ移動・停止を繰り返し、誘導弾を撃つ空中敵



レイヤ

➡地上を移動しながら頻繁に弾を撃つ

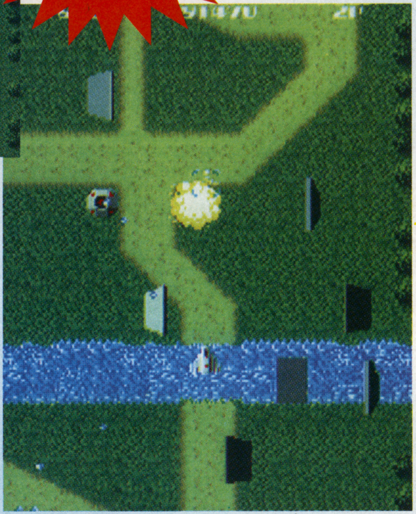
ソルだ! ソル!! ソルが出た

➡ソルは種類が増えて3種類になった。増えた2種類は出現条件が厳しく、見るのは相当困難だがやはり見たい。そして破壊したい

➡他にも反転したり破壊できるものも

➡単なる灰色だった基地も細かく精密に。世界観がより深くなった

横回転バキュラ!?



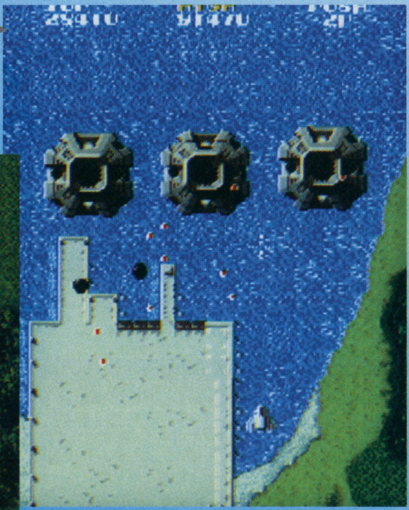
⬇なんとバキュラが横回転するぞ！しかもたくさんいるではないか。これじゃあ256発当てられない

注目 変化したアンドアジェネシス

『アレンジ』には『ゼビウス』の顔ともいえるアンドアジェネシスが4種類も出現する。ここではそのうちの3種類を紹介しよう。それぞれがかなり特徴的に変化しており、前以上に苦戦を強いられることは間違いなさそうだ。

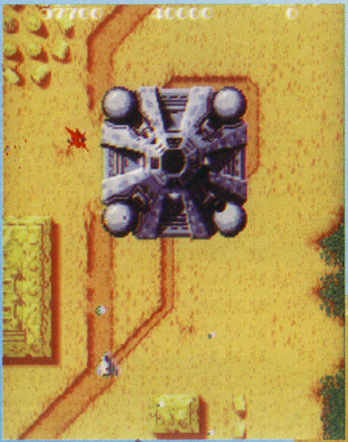
小型タイプ

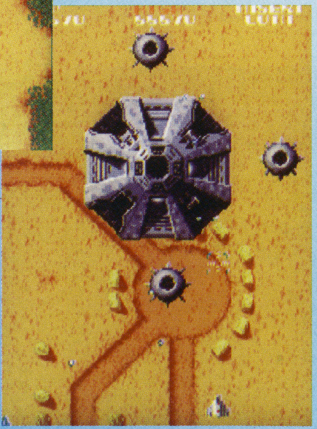
3機が同時に出現する。別々に前後運動を繰り返し、2つの砲台から常に弾を発射。小さくても侮れない



空母タイプ

4つのカタパルトから次々と空中敵が発射されてくる。カタパルトごとに出てくる敵が違うのだ。また4つある本体の砲台からも常に弾は出てくる。手強そう…





分離タイプ

登場後、四隅の子機を同時に切り離し、子機は本体の周りを回りながら弾を発射してくる。子機はブラスターで破壊できるが、常に回転しているため破壊は難しいぞ

特報

使い魔、魔法の塔の詳細に加えて主人公のお金で建てられる建物を初公開!!

アザーライフ・アザードリームス

OTHER LIFE AZURE DREAMS

使い魔で攻撃したり、地形が毎回変化したりと、ありきたりのRPGとは違うこのゲーム。今回は、その特徴を明らかにしつつ、主人公のお金で建てられる建物を紹介!!

RPG	アザーライフ・アザードリームス
	コナミ
PS	発売日未定 価格未定
	メモリーカード対応（3ブロック）

主人公

まだ15歳だが魔物の扱いにたけ、珍しい魔物の卵を求める

⇧風の属性を持つ魔法、ロ・ダウンはレベルを下げる

⇧主人公の隣を飛んでいる青い魔物が使い魔だ

使い魔を卵から育てていき一緒に戦っていくRPG

このゲームの主人公は15歳の少年。彼は魔物使いの素質を持ち、使い魔を自由に操って、強力な魔法や攻撃が使える。この使い魔を駆使して、魔物の塔から珍しい魔物の卵を手に入れるのが、このゲームの目的だ。

塔の中にある卵を拾い使い魔を誕生させる

魔物の塔には魔物の卵が落ちている。この卵を温めてやることで使い魔が生まれるぞ。ダンジョン内でも、家の魔物小屋でも卵を温めることができる。

⇧ダンジョン内でも卵を温めて使い魔をかえすことができる

使い魔同士を融合してパワーアップできる

使い魔同士を融合すると、より強力な使い魔を作れる。融合後は元の2匹の使い魔の能力をあわせ持つ使い魔となるのだ。

新しい魔法が使える!?

⇧火の属性を持つデア・フォースは、数多くのターンを使うヒールの魔法。融合した使い魔の魔法はより強力？

使い魔と主人公とが協力して使う魔法攻撃

主人公は剣で攻撃するが、使い魔と力を合わせ協力魔法をかけることができる。ここではその一つアクアブレードを紹介。これは、水の属性を持っている。魔法には火、風、水と3つの属性があり、これを使い分けることが必要だ。

⇨主人公の剣が敵の頭に見事命中した

水の魔法　アクアブレード

⇧⇧使い魔の魔法と、主人公の剣の攻撃が一緒になって強力な破壊力を生み出す。協力魔法はほかにもさまざまな種類がある

©KONAMI　※画面は開発中のものです。

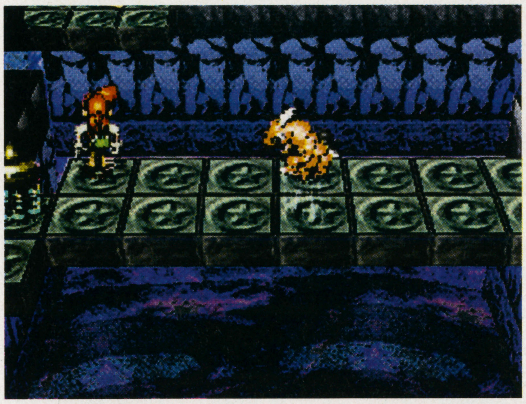
PS緊急特報！ アザーライフ・アザードリームス 変化するダンジョン、成長する街

魔法のかかった魔物の塔は入るたびにマップが変化

魔物の塔の内部は、入るたびに変化するため必ず迷ってしまう。また、塔内には魔物がうろついており、襲いかかってくる。魔物との戦闘はターン制で行われる。

部屋やアイテムの位置全てが毎回変化する

ダンジョンに入ると、毎回マップが違う。しかも、ダンジョンは一度入ったら特別なアイテムを使わないと出られず、塔から出れば必ずレベル1になってしまう。



橋のような地形での戦闘もある

一見何の変哲もないダンジョンだが、入るたびに地形が変わっているのだ

持ち物は5つまでしか塔の中に持ち込めない

塔の中にはアイテムを5つしか持ち込むことができない。また、使い魔もアイテムの一つと見なされるから、使い魔を連れていくときはよく考えて連れていく必要がある。使い魔は同時に2匹しか使えないから、使い分けが大事だ。

使い魔も持ち物の1つ

袋を取り出す主人公

袋から青白い光が。一体何だろう？

袋から出てきたのは使い魔!!

冒険で手にしたお金で街を発展させられる

塔の中にはお金が落ちていることがある。このお金を拾ったり、塔で手に入れた卵を売ったりすることで、主人公はお金を手に入れることができる。このお金で、武器やアイテムを買えるぞ。また、大工に頼んで建物を建て、街を発展させていくこともできる。

街に何を建てるかは自由だ。カジノや遊技場を建てれば、実際にそこで遊ぶことができる。また、建てる建物によっては、新たなキャラとの出会いもあるのだ。

主人公の家

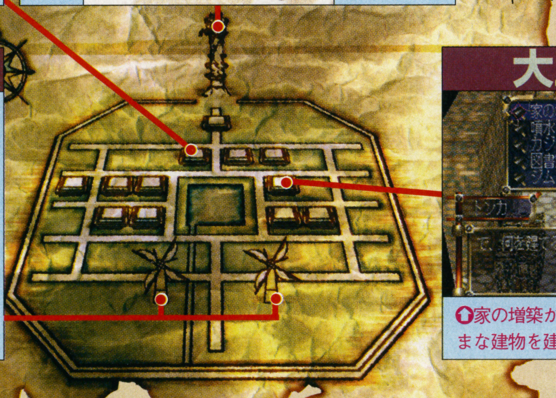
あまり大きい家ではないから、彼の家の暮らしは楽ではなさそうだ。家には魔物の卵をかえすための魔物小屋がついている。

お金がたまれば大きくできる

魔物の塔

魔物の塔はモンスパイアの街と1本の細いつり橋でつながっている。塔の中には宝や魔物の卵があるが、魔物がおり危険だ。

魔物の塔の外観イメージ画。何とも不気味な感じがただよう



風車小屋

風車小屋には主人公のほかにも人がいる。この小屋で何かイベントが起こるかもしれない。

ゲームになれば、風車は回るようになるかな？ なるといいんだけど

大工の家

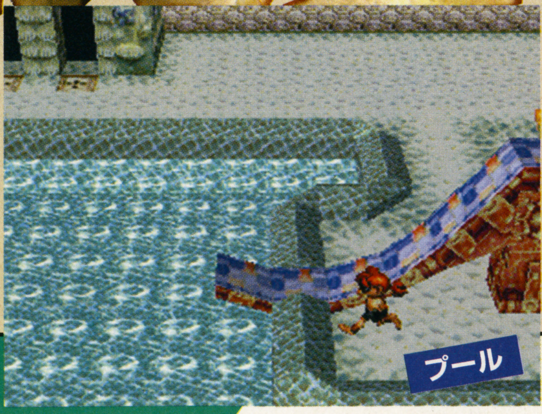
家の増築からカジノまで、さまざまな建物を建てることができるのだ

CHECK 稼いだお金で建物を建てられる!!

主人公の街にある大工の家。ここでは、主人公が稼いだお金でいろいろな建物を建てることができる。図書館など公共の建物を建てれば、きっと街の住民に感謝されるだろう。自分の家も増築できる。

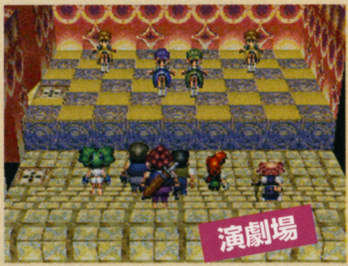
ミニゲームもできる

ミニゲームもできるようだ。なかなか面白そう



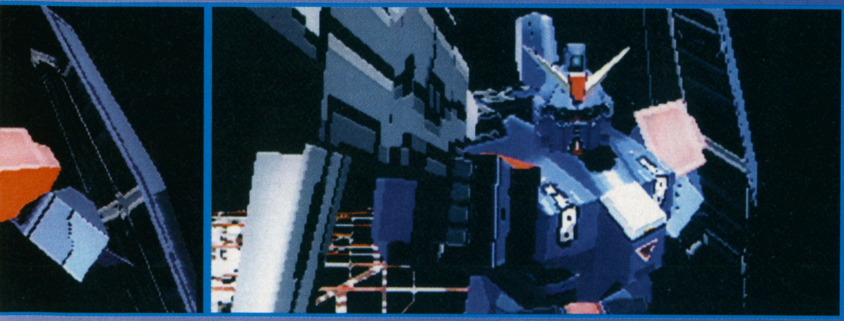
プール

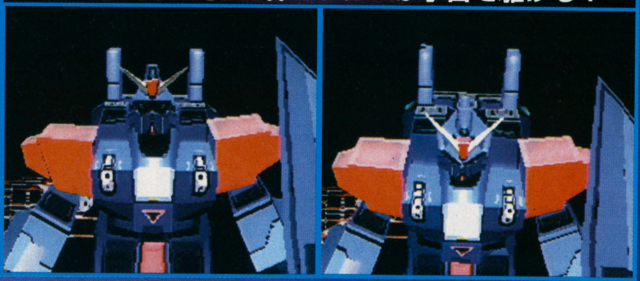
プールもある。滑り台もついている



演劇場

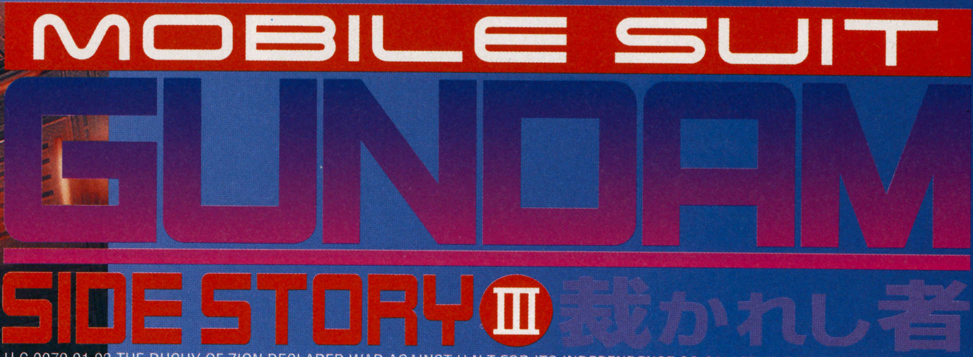
演劇を観賞中。多くの人が集まるから、新たな出会いがありそうで楽しみ





蒼い光が閃く時、2体のブルーが宇宙を駆ける！

一年戦争の知られざるサイドストーリーの結末に迫る！



MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

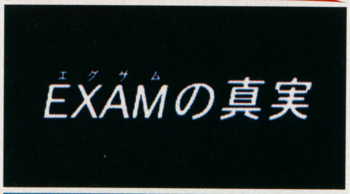
ガンダムシリーズでお馴染みのMSジム。この機体を操り数々の任務を遂行していくのだ。今回は終盤のミッション4、5を紹介していくぞ！

シューティング 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
バンダイ
SS 3月7日発売予定 4800円
バックアップメモリー対応（5ブロック）
ツインスティック対応

蒼きMSの物語もついに終結！ 決着の場MISSION4、5を紹介

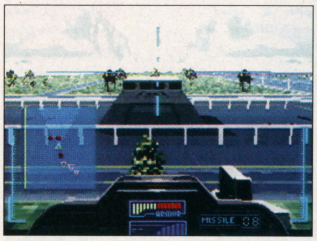
長く続いたEXAMシステムを巡るブルーの戦い。その戦いもミッション4、5を残すのみ。そこで、ミッション4と5の舞台と作戦任務をまとめて解説するぞ。

MISSION4



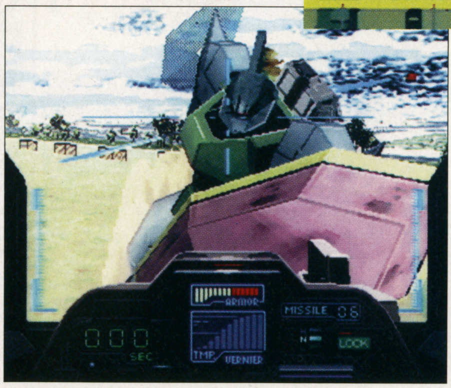
作戦任務
EXAMシステムの消去

このミッションの目的はEXAMシステムのデータを持ったジオンの軍事施設破壊。ここではおなじみのザクのほかに、ドムを上回る性能を持つゲルググが初登場。

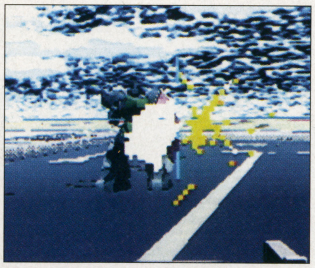


目的の施設へ向かえ！

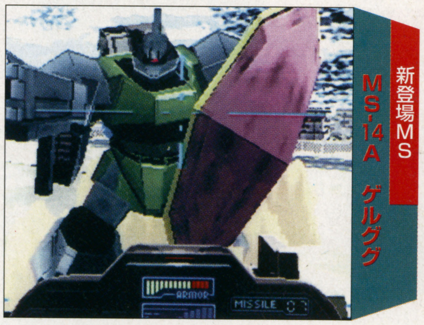
⇧⇨マップに赤く表示されている所に施設がある。上の写真がその施設だ



⇨ナギナタを駆使し、ブルーを強襲！



⇧遠距離ではビームライフルやグレネードで攻撃してくる

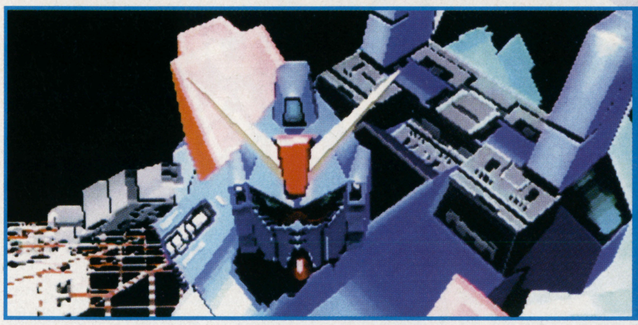


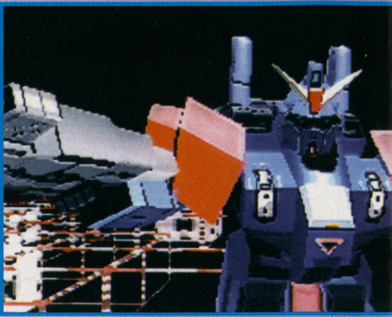
新登場MS MS-14A ゲルググ

⇨このMSの量産化が早かったら連邦の勝利はなかったとまでいわれている

©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

SS詳細続報！ 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
最終決戦場での任務



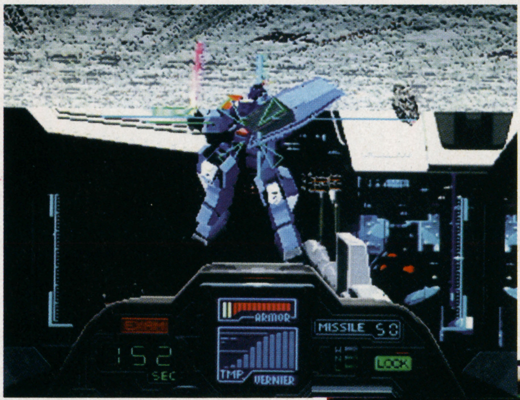


MISSION5

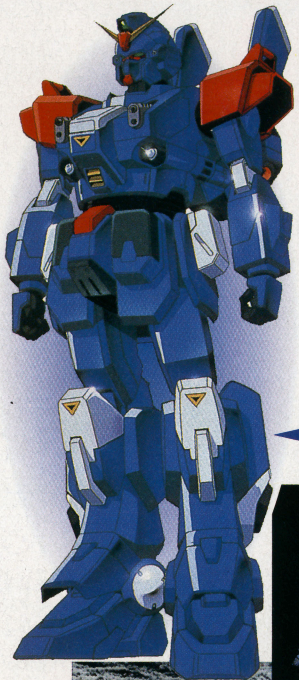
裁かれし者

作戦任務
ブルー2号機の破壊

最終ミッションとなるこのステージでは、同じEXAMシステムを搭載しているブルー2号機のみが敵として登場する。そして、戦いの舞台も地球から宇宙へと移り、シリーズ初の宇宙戦を試みることになるのだ。

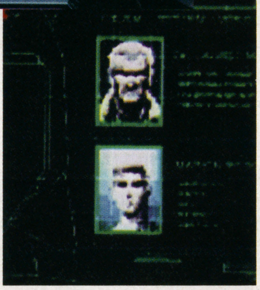


➡無限に広がる大宇宙。そこで待つのは避けられぬ運命のみ…



RX-79BD-2
ジム・ブルーディスティニー2号機

制御の効かないEXAMシステムを積んだMS。暴走と本能のままに戦うさまは、まさに死神。

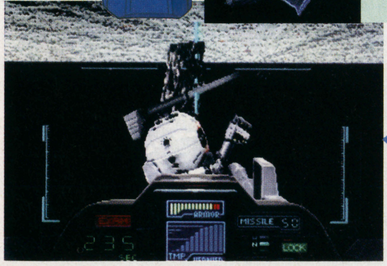


➡下の少女がそのニュータイプ。意外にもララァじゃない！

EXAMシステムの秘密

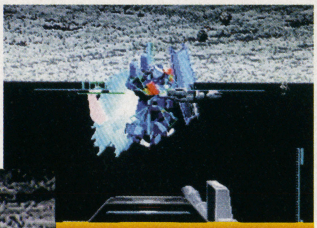
EXAM。これは1人のニュータイプの精神パターンを元に造られたシステム。これを使うことにより常人でもニュータイプ並みの能力を発揮することができる。

ボールも活躍!?



➡ボールも健気に参戦

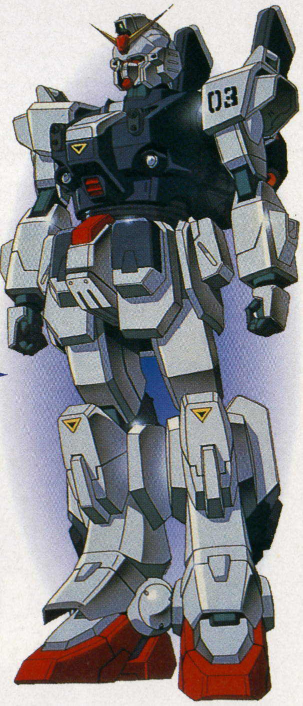
⬇このミッションではメインウェポンに強力なビームライフルが装備される

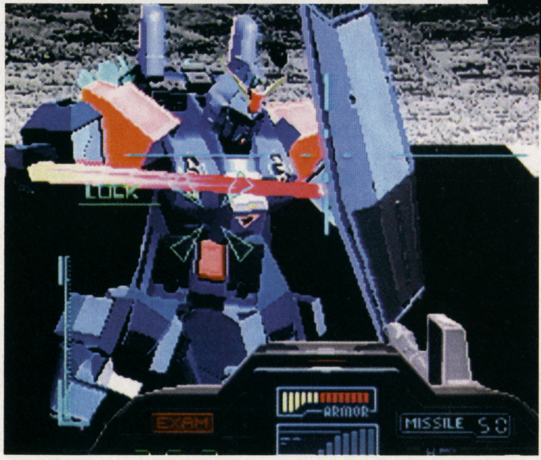


ライフル装備で火力UP！

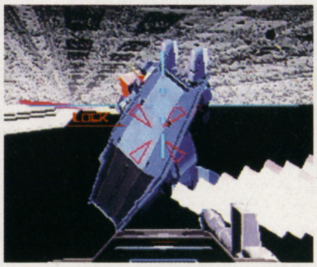
RX-79BD-3
ジム・ブルーディスティニー3号機

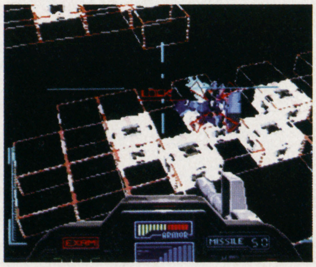
EXAMシステム暴走の制御リミッターを持つ3号機。システム発動時には短時間しか行動できない。





⬇⬅まさにこの刹那。ブルー同士が、光の刃が交差する!!



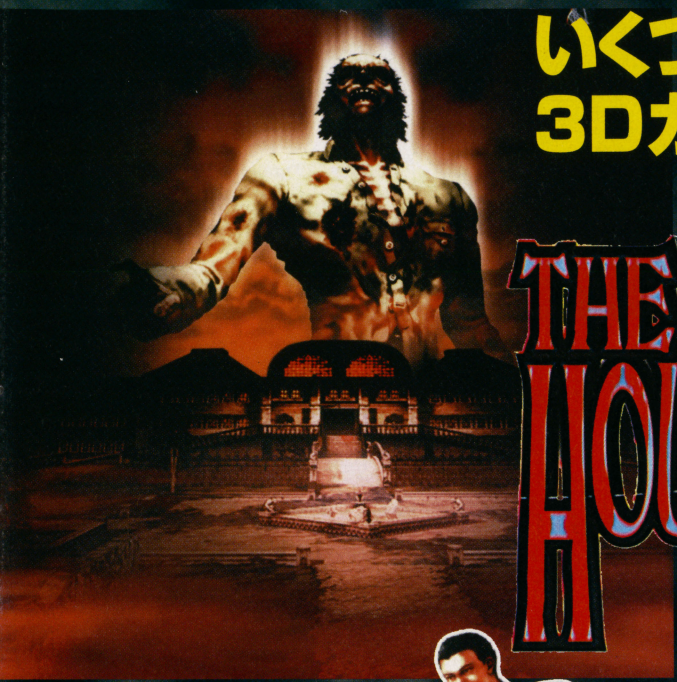


⬆自機が上のラインにいる時は敵機を見おろす感じになる

宇宙は2段構造

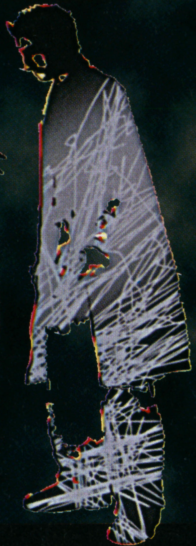
宇宙はジャンプボタンを使うことにより上と下のラインを行き来できる。ライフルは上下の軸がずれても攻撃可能だが、サーベルはラインが違うと当たらないぞ。

いくつものストーリーが楽しめる3Dガンシューティング初公開！



THE HOUSE OF THE DEAD

ザ ハウス オブ ザ デッド



AOUショーで発表されたばかりの最新作品『ザ ハウス オブ ザ デッド』をいち早く紹介！

シューティング	THE HOUSE OF THE DEAD
	セガ
アーケード	稼働時期未定

館に巣くうゾンビを倒し囚われた研究員達を救う

セガのCGボード、モデル2によるAM1研制作の新作アーケードゲーム。同社の『バーチャコップ』と同じ筐体を使用した、3Dガンシューティングだ。

プレイヤーは、Dr.キュリアンによってゾンビやモンスターの巣となってしまった館に乗り込むことになる。そこで行方不明となっている研究員を助け出しながら、四方八方から襲ってくる敵を撃ち倒していくのだ。

地下水路でゾンビがむかって来る。グラフィックがリアルで不気味だ

展開がゆっくり感じる

銃の残弾数とライフを表示。使用する銃は、6発でリロードしなければならない『バーチャコップ』タイプ。だが本作は、敵のゾンビなどが銃弾1発で倒れないため、リロードの回数が大幅に増えそうだ。

ステージの初めに出るタイトル。縦に入った線が、古いフィルムを連想させる

STORY

Dr.キュリアンを見つけ出せ

「DBR corp.」という名の遺伝子研究所の研究員が、突然失踪する事件が起こった。事態を重く見た政府上層部は、元研究所所長Dr.キュリアンの行動に不審な点があるとにらみ、彼の館に2人の特殊工作員を送り込んだ。

©SEGA ※画面は開発中のものです。
※『バーチャコップ2』の画面はSS版のものです。

THE HOUSE OF THE DEAD
セガのホラーガンシューティング、画面初公開

コースはプレイヤーの行動により分岐する

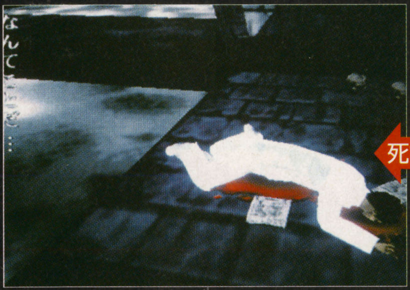
ゲームをスタートすると、主人公たちが館に入るまでのオープニングデモが流れる。

それから敵を倒しながら館の中を進んでいくと、所々でゾンビから逃げるように研究員が助けを求めて出現する。その時に、ゾンビを倒して研究員を助けることが出来るか、出来ないかによって、その後のコースが変わってくる。それによりプレイするたびに違った展開が楽しめるのだ。

オープニングデモ

門の前に降り立つトーマスとG。拳銃1挺で恐怖の館に乗り込んでいく

長い塀づたいに猛スピードで乗りつける



死亡

助けられないと、橋の下へと降りるコースへ

ゾンビに抱え上げられる研究員。放り投げる前に倒せば助けられる

救出

コース分岐のしくみ

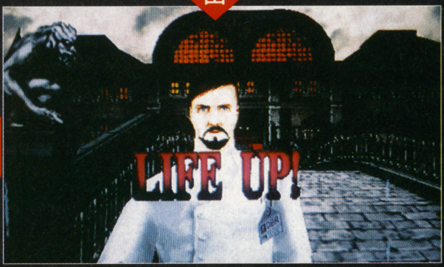
コースA
助けを求めて研究員が出現

救出 → コースB
死亡 → コースC

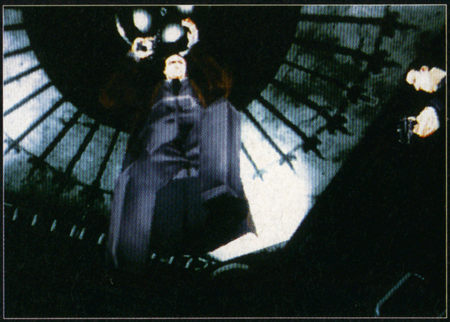
コースB：救出 → コースD／救出 → コースE
コースC：救出 → コースF／死亡 → コースG

ステージボスと対決

※コースA、Bなどは仮称です。



研究員を助けると、ライフ回復をくれることもある。助けた場合、橋の上を通って館の正面から突入する



分岐によって、違うデモが入る

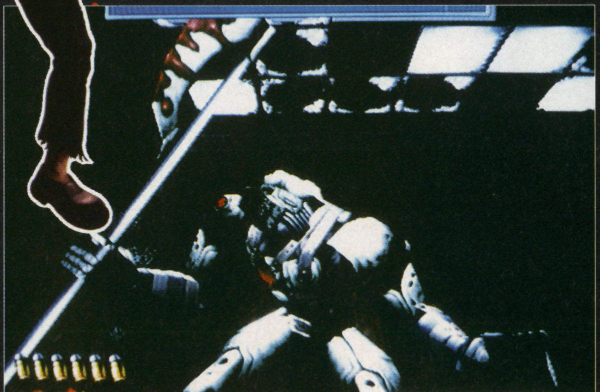
人間以外のゾンビやモンスターも登場

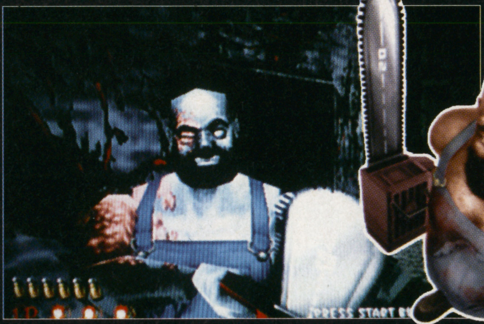
ゲーム中に登場するのは人間のゾンビだけではない。こうもりをはじめ、カエル、猿などの動物や、舞台の遺伝子研究所がらみの、この世のものとは思えない異形のゾンビが数多く登場する。

月をバックに飛んでくる。手には鋭い爪が

猿のゾンビ。すばしっこく飛びはねる

このボスは、手に持った長い斧で攻撃してくる





チェーンソーを振り回しながら襲って来る。体格がいいので耐久力が高い

思い出の写真を入手できる筐体の詳細初出!!

特報

ときめきメモリアル™
おしえてyour heart♥

『ときメモ』ファンなら見逃せない、究極のコレクショングッズが入手できるアーケード版の筐体が登場！　その筐体の操作方法と、入手できるメッセージカードを紹介していくぞ。

シミュレーション	ときめきメモリアル〜おしえてyour heart〜
	コナミ
アーケード	稼動時期未定

女のコとデートを重ね、思い出のプリントカードを手に入れよう

高校生活3年のあいだに『ときメモ』でお馴染みの女のコとデートを繰り返し、女のコから告白を受けるゲーム内容は従来通り。

ただし、このアーケード版は、デート中におこるハプニングに対するプレイヤーの選択に加え、筐体に設置された「ときめきセンサー」で、プレイヤーの心拍数と発汗度を感知していく。その状況によって女のコの反応が変わっていくのだ。プレイ終了後には、メッセージカードがもらえるぞ。

告白されたときのカードはどうなる

この筐体が目印っ♥

プリントカードはこの手順で入手できるぞ！

1 名前を入力して左手を置こう

コインを投入し、名前（5文字分）、生年月日、血液型を入力。あとは、ときめきセンサーに左手の指を置く。

これがときめきセンサー

2 女のコを選んでデートに誘おう

デート場所が指示されるので、どの女のコを誘うか選択。デート中は選択が1回あり、この回答とときめきセンサーの数値によって、女の子がさまざまな反応を示す。嫌われるとライフが減るぞ。

©KONAMI

アーケード 緊急特報！

ときめきメモリアル〜おしえてyour heart〜 女のコの描き下ろしプリントカードを入手するまで

3年間で女のコのハートをゲット

プレイヤーには一定のライフがあり、デートで女のコに嫌われると減っていく。このライフが無くなるとゲームオーバー。途中コンティニューも可能だ。

また、高校3年のあいだに行けるデート場所はお馴染みの場所ばかり。ただし、そこで起こるイベントは、かなりの数が用意されていて、すべてのセリフも新たに収録されているのだ。

⇨これは高校2年の秋にデートしているところ。この詩織ちゃんのセリフも含め、すべて新収録なので必聴

上の扇型のゲージが発汗メーターで、下の数字が心拍数を示す。女のコにウソをついたり、色っぽいシーンでドキドキしているのが女のコに伝わるぞ。

これがプレイヤーのライフゲージ。嫌われ度によって、ライフの減り方が違うぞ。

プレイするのは、95年春から97年冬までの3年間。ここに、その月日が表示されるぞ。

四季ごとのイベント

⇧季節ごとの服装を見ているだけでも楽しい

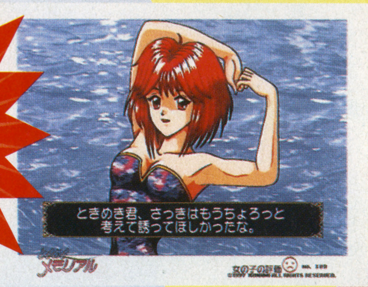
全部集めたい!? プリントカード

ゲーム終了後に出力されるプリントカードは、かなりの数が用意されている。しかも、自分あてのコメント入りか、ビジュアルのみを選択できるので、両方とも欲しくなるかも？

500種類以上の描き下ろしプリントカード！

⇧アーケード版用に描き起こされた、女のコのビジュアルがあるプリントカード。すべてコレクションしたいよね

⇩プリント右下には女のコの評価と通し番号が



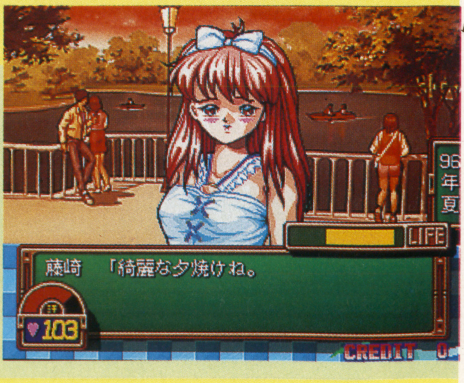
⇨状況によっては、複数の女のコが写るコトもある

⇨メッセージなしにもできるぞ

できあがり♥

3 ゲーム終了後にプリントアウト

ゲームオーバーも含めて、ゲーム終了時にはプリントカードが筐体上部から出力。妖精の話を見ながら待とう。



特報!!

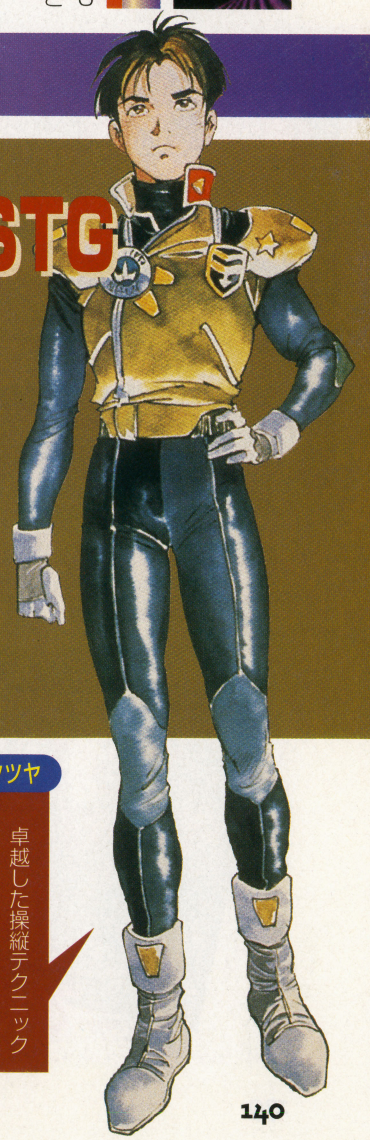
重装機兵第4弾はPSに登場
SLG要素を含んだ新感覚3D-STG

ASSAULT SUITS VALKEN2

―重装機兵　ヴァルケン2―

『重装機兵レイノス2』発売から1週間。早くもシリーズ最新作が姿を現した！　今回は、開発部へのインタビュー＋イメージイラストの数々を紹介する

シューティング　重装機兵ヴァルケン2
日本コンピュータシステム（メサイヤ）
PS　97年春発売予定
価格未定
メモリーカード対応（ブロック数未定）



イラストだけでは物足りない真相を求めて直撃取材！

『ヴァルケン2』は今までのシリーズには無い、数々の新システムが採用されている。そのシステム、ストーリー部分の真相を開発陣の2人にうかがったぞ。

ディレクター
堀 弘明 氏

グラフィックデザイナー
鈴木 政幸 氏

部下に命令を下して作戦を展開していく

――今回、3D-STGにSLG要素を含んだ新システムとのことですが？

鈴木　戦闘中にマップモードに切り替えることができ、そこで主人公は部下に命令を下すことになります。

――命令できる部下の数はどれくらいの人数になりますか。

鈴木　主人公の立場は中隊長なんです。2個小隊が配下にいて、それぞれ隊長1人に部下2名。その6人と自分直属の部下2名の8人。直接命令を下せるのは小隊長の2人だけで、部下達は隊長の動きに応じて行動します。

――それらの部下に命令を下していくのがSLG部分ですね。

鈴木　そうです。今作は3D-STGの部分はなるだけ難易度を下げて、その分SLG要素を濃くしたかったんです。

重装機兵は元々3Dでやってみたかった

――従来の『重装機兵』シリーズは2Dアクションでしたが、今作で3Dシューティングに変貌を遂げた理由はなんでしょうか。

鈴木　元々『レイノス』の時からこの形にしたかったんです。大量に敵を出して、敵味方入り混じって戦うシミュレーションみたいな感覚で。残念ながら、MDの性能ではそれを実現することができなかった。今回PSでの開発となってそれが可能になったんです。

――ある意味本来の姿に戻る？

鈴木　そうですね。本来やりたかったことができるわけです。

今回唯一の画面写真。3Dポリゴンの戦場が広がる

アサルトスーツストーリーズ

時は近未来。残り少ない化石燃料と月面の領土権を奪うために第4次世界大戦は始まった（重装機兵ヴァルケン）。数年後、戦争は終結したが、この戦乱が外宇宙探査隊の反乱を招き、再び地球は戦乱の渦へと呑み込まれていくのであった（重装機兵レイノス）。

SFC屈指の名作ACT。条件によってエンディングが変化する

知る人ぞ知るMDの名作。今作ではゾウザリーの運命やいかに!?

主人公　ウラガ・タツヤ

卓越した操縦テクニックを持つアサルトスーツパイロット。理不尽な上司を殴って、ガニメデに左遷されてきた。

©NCS

PS緊急特報！ 重装機兵ヴァルケン2 システム部分を直撃インタビュー

『ヴァルケン2』だが話は『レイノス』

—登場人物に『レイノス』のライバルキャラ、ランス・カルザスが出てきますが、ストーリー的なつながりはあるんですか?

鈴木　今作のタイトルは『ヴァルケン2』という名前ですが、ストーリーは『レイノス』のリメイクなんです。微妙な変更はありますが、そのあたりはストーリーを担当している堀さんに…。

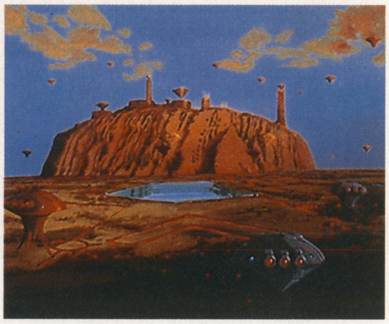
堀　ゲームは『レイノス』の1面から始まります。そして『レイノス』の最後にまだ続きがあるんです。これは『レイノス』でやろうとしてできなかったんですが…。

—というと?

堀　『レイノス』のマニュアルを読んだ人は気づいたかもしれませんが、最終面のストーリー紹介に「敵は援軍を待っているようだ」という部分があるんです。

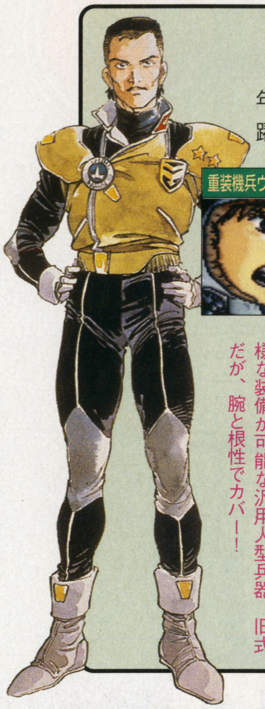
—まだ敵が残っている?

堀　そうです。『レイノス』は一見完結してるようで、完結してないんです。そういう意味では、今回の『ヴァルケン2』は『レイノス』のリメイク＋完結編ですね。



アデレード基地。『レイノス』では5面に登場するところだ

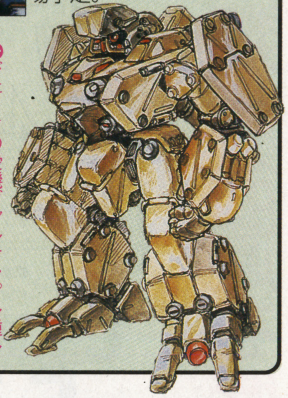
お前は誰だ!?　ジェイクだ!!



3人の主人公のうちの1人。6年前の大戦ではエースとして活躍するが、上司を殴って揚陸艦隊に左遷される。

重装機兵ヴァルケン

前作『ヴァルケン』の主人公。恋人のクレアと上司のバーシス艦長も登場予定。



ジェイクの愛機ヴァルケン。多種多様な装備が可能な汎用人型兵器。旧式だが、腕と根性でカバー!

シナリオは4パートに分かれています

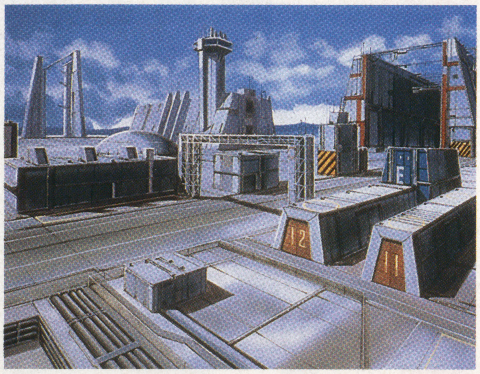
堀　ストーリーの流れは4つのパートに分かれており、前3パートにはそれぞれ主人公がいて、誰からでも始めることができます。

—主人公が3人ですか?

堀　はい。『レイノス』の主人公ウラガ・タツヤと『ヴァルケン』の主人公ジェイク・ブライン。そして唯一の女性主人公、綾瀬紫奈の3人です。各パートは各5面で構成されており、同じ場面をそれぞれの主人公の違う視点でプレイすることもあります。たとえばウラガは地球降下作戦の隊長だが、ジェイクは降下作戦の護衛隊隊長、という感じで。

—最後のパートの主人公は誰になるんですか?

鈴木　ウラガです。彼は3人の中でもメインになるキャラで、最終パートでは他の2人は部下として登場します。



戦艦ロイアックが建造されている兵器工場

『レイノス』を知らない人も楽しめるものに

—今回のイメージイラストではジェイクやランスらのイメージが随分変わりましたが…。

堀　どうせ『レイノス』のリメイクにするなら、1からやり直そうと思ったんですよ。ですからキャライラストも、安彦良和氏にキャラの雰囲気だけ伝えて、後は任せちゃってるんです。やっぱり『レイノス』を知らない人も多いわけですし。

—なるほど。

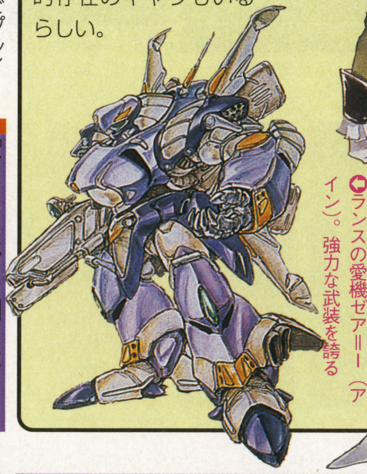
鈴木　3D-STGSLGという今までにないゲームなので、ぜひプレイヤーの方々に遊んで頂きたいですね。3D-STGと同時にSLGとしても感じて欲しいです。

堀　『レイノス』を遊んだことのある人には分かる部分も入っていますが、基本的には遊んだことのない人にも楽しんでもらえるようなゲームにするつもりです。新しくなった重装機兵を楽しんでもらいたいですね。

因縁の宿敵　ランス・カルザス

主人公たちのライバル。凄腕のアサルトスーツパイロットで、主人公たちの前に度々立ちはだかる。彼の副官的存在のキャラもいるらしい。

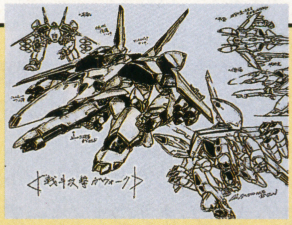
重装機兵レイノス



ランスの愛機ゼアーII(アイン)。強力な武装を誇る

メカデザインはスタジオぬえ!

メカデザインはなんとスタジオぬえの宮武一貴氏! メサイヤ開発陣も「宮武氏のデザインにはあこがれていた」という、氏の設定原画を2点公開する。

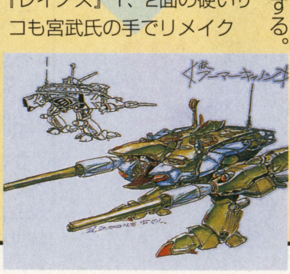


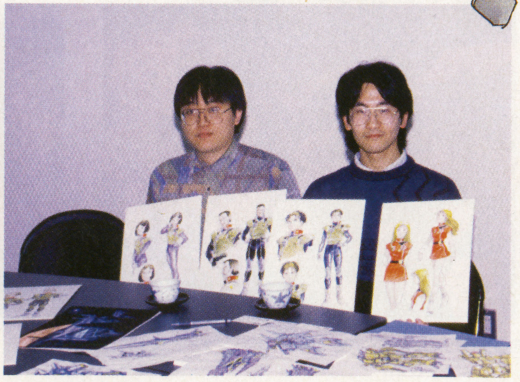
初登場の新兵器。この機体を自機に選択することも…

戦闘攻撃機　ランサーズ

アーマーキャノン　ドレッドノート

『レイノス』1、2面の硬いザコも宮武氏の手でリメイク





マニア垂涎の直筆設定原画の数々

週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

今週のラインナップ

超光速グランドール
トラ！トラ！トラ！
マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～
アフレイドギア
地獄先生ぬ～べ～
ザ・心理ゲーム2
バウンダリーゲート
ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～
マスター・オブ・モンスターズ－暁の賢者達－
トップアングラーズ ～スーパーフィッシング ビッグファイト2～
熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
クロウ

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

地球と人類の命運を賭けて、女子高生が戦う！ 戦う!!

アクション

超光速グランドール

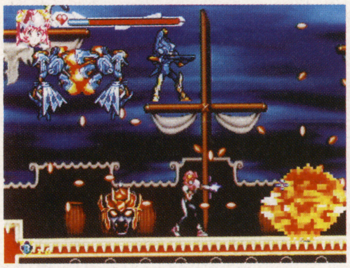
バンダイビジュアル

PS　6月発売予定　5800円（初回限定版おまけディスク付 7800円）

美しいアニメーションムービーが特徴の横スクロールのアクションゲームがPSに登場するぞ。主人公は、祖国を滅ぼされ、地球で女子高生として生活していた「天樹ひかる」。彼女は自身が持つ守護機械「グランナイト」を奪いにやって来た敵と戦うのだ。

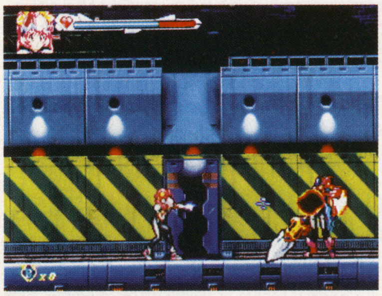
経験を積んでパワーアップを図れ

マップ数はエリア1～5の全60マップ程度を予定。シナリオにそって各エリアを進みミッションをクリアしていく。また、戦闘で経験を積むと、パワーアップしてさまざまな能力を身につけることができる。さらに能力ごとにグラフィックも変化するぞ。

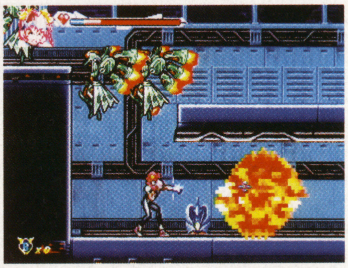


⬆敵の銃弾の雨の中をかいくぐって進むひかる。ちょっとたよりなさそう…

⬆ひっそりとした地下鉄エリアを走るひかる。激戦の前の静かな雰囲気だ



⬆ひかるのライバル、シギルとの戦い

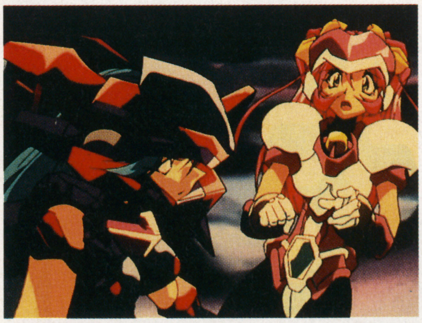


⬆左上のゲージには痛そうな顔のひかるが。ゲーム中もさまざまな表情を見せる

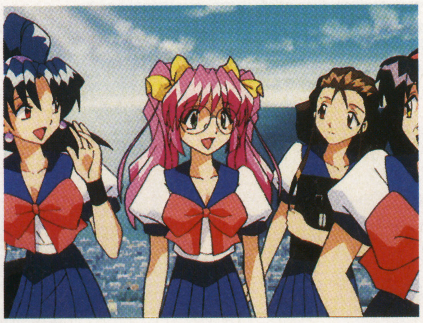
超美麗なアニメーションも楽しめるのだ

与えられるミッションをクリアするごとにムービーを見ることができる。このムービーでは、ひかるの学校や日常での生活やあこがれの先輩とのデートなどが、美麗なアニメーションで展開されるのだ。さらに、キャラの声には岩男潤子や宮村優子など人気声優を起用しているぞ。

⬆右から、ひかる、グランドール装備のひかる、先輩、シギル



➡ライバル同士のひかるとシギル



➡写真はムービーの元になるセル画

©長谷川勝巳／あかほりさとる事務所／バンダイビジュアル

太平洋ノ萬里ノ波涛ヲ乗リ越エテ 仇ナス敵艦轟沈セヨ

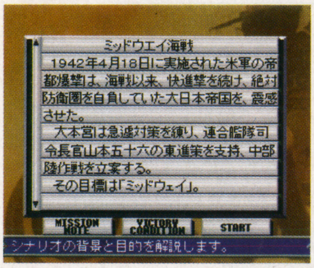
シミュレーション

トラ!トラ!トラ!

ネクサスインターラクト/ダズ

PS 6月発売予定
価格未定

このゲームは、第二次世界大戦当時の太平洋全域からインド洋東域までを舞台にした海戦シミュレーション。任務達成状況により分岐するシナリオクリア型のキャンペーンモードや開戦から終戦まで通してプレイするグランドキャンペーンモードのほか、初心者用に練習モードも用意されている。



⬆これはシナリオ解説画面。シナリオの背景や任務、勝利条件を確認できる

⬆シミュレーション初心者のために用意された練習シナリオの選択画面

戦闘に入るまでにやっておくべきこと

シナリオにもよるが、いずれにせよ戦闘が主体のこのゲーム。戦闘に入るためには、その前にやらねばならぬことがある。

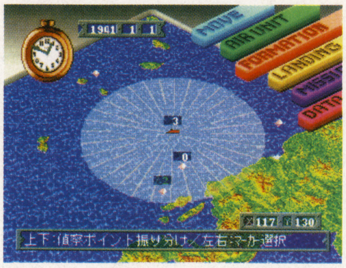
戦略を構築せよ

まずは大局的な戦略を練り、作戦会議で決定する。あとはコンピュータが自動的に作戦を展開するので、それに任せればいい。

⬆自分で作戦行動や作戦目標となる基地、攻撃目標の優先順位を決定することも可能

敵艦隊を発見せよ

戦闘で主導権を握るのに、偵察は重要。詳細が不明な敵については、偵察目標の目安となる一応の位置だけが表示されるのだ。



⬆偵察機数（偵察ポイント）や偵察の範囲はプレイヤーの判断で決めることができる

拡大されたマップで戦闘が進行していく

敵と接触する（される）ことで戦闘モードにはいる。ここでは、拡大されたマップの中で、各部隊ごとに行動することになる。

⬆空母に搭載している航空機で攻撃隊を編成し、攻撃範囲内の敵に向けて出撃させる

⬇両軍が接触すると、戦闘モードに移行する

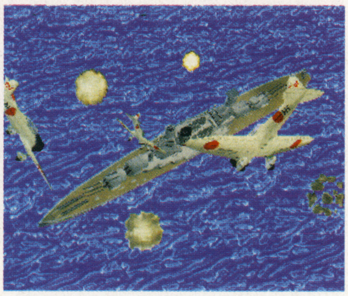
⬆戦闘結果はこのように表示される。目的の残り耐久力などを確認することができる

戦闘の3D演出もゲーム中に進化する

登場兵器の詳細情報画面で各兵器が3Dで表現されているほか、戦闘シーンにおいても3Dビジュアルによる演出がある。

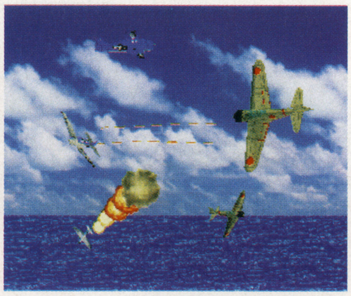
しかも戦闘の時間帯によりグラフィックに変化が生じ、また各飛行隊はその成長度合いに応じたテクニックを披露してくれるのだ。

⬇爆弾の機械制御がない時代の急降下爆撃

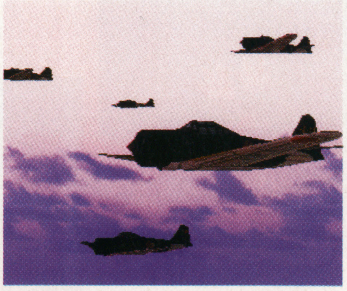


➡登場兵器の詳細情報画面

➡悲壮感すら漂う、夕日に映える戦艦。戦闘が行われる時間帯は、戦闘の結果にも影響を与える



⬆迫力満点のドッグファイトシーン



⬆銀翼連ねて南の前線。揺るがぬ守りだ

しめきり直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA

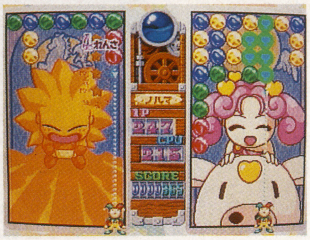
©NEXUS INTERACT／Dazz

移植決定!! 新キャラ・新モード満載!!

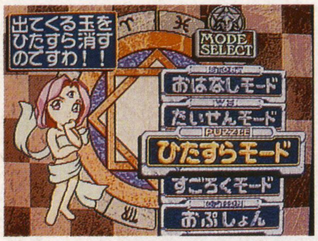
パズル マジカルドロップIII ～とれたて増刊号!～

データイースト
SS 5月発売予定 5800円

アーケードでも好評のパズルゲーム『マジドロIII』が、サターンに移植されることになった。かわいいキャラと、取ったドロップを投げて消していく独特のシステムが魅力のこのゲーム。サターン版では、新キャラや新モードが大幅追加。『とれたて増刊号』の名はダテではないぞ。



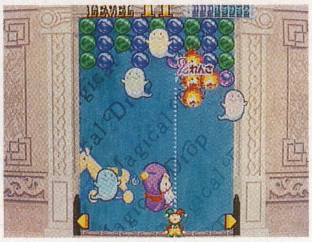
おなじみの『マジドロIII』ですが…。ノッケから新キャラどうしの対決だ!! 画面左がサン、画面右がラバーズ



モードセレクト画面。多彩なモードで長く遊べるぞ。オプションでは段位や最大連鎖数の記録などが見られる

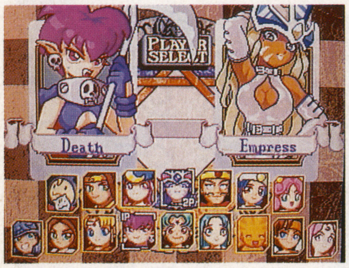
アーケード版を更に充実!!

ストーリーデモの楽しい「おはなしモード」と、段位認定をしてもらえる「ひたすらモード」は、アーケードの『III』からアレンジされ登場。新モードとして、ルールなども自由に設定することができ、好きなだけ2P対戦を楽しめる「対戦モード」が加わった。



25段階での段位認定をしてくれる「ひたすらモード」には3つの難易度がある。これは「かんたん」の画面

同じく「ひたすらモード」の「むずかしい」の画面。なお、がんばってるのは新キャラ、オカマのエンペラー

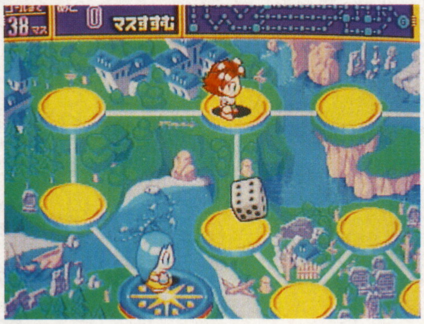


やはりパズルものは2P対戦!? 画面左は新キャラのデス。好きなだけ対戦しよう

すごろくモードもあるぞ!!

今回のサターン版、最大の特徴として、前作より追加されたのが「すごろくモード」だ。人間同士でも、対CPUでもプレイ可能。各自、サイコロを振ってコマを進めゴールをめざす、という点はまさにすごろく。ただし、止まったマスごとに、9個並べないと消せない「9こげしマジドロ」やシューティングのような「うちうちマジドロ」など、ここでしか遊べない、特殊ルールのさまざまな『マジドロ』が待っているぞ。

すごろくモードにはキャラごとにストーリーが。上は新キャラのストレングス（娘）



サイコロを振って進んでいくのだ。キャラはストレングスとスター（娘）

ロボット開発シミュレーション

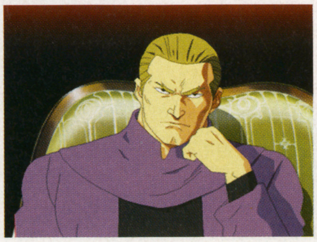
シミュレーション アフレイドギア

アスミック
PS 今夏発売予定 価格未定

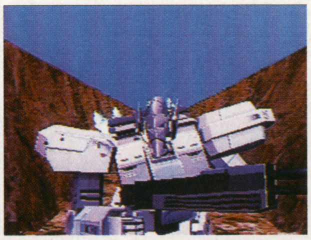
このゲームは、プレイヤーが自由にパーツを組み合わせてメックと呼ばれるロボットを作り、それを戦わせていくシミュレーションだ。メックはポリゴン表示で、38個もの可動関節が設けられているため、リアルな動きで戦ってくれる。パーツは100種以上、武器も150種以上存在し、豊富な組み合わせパターンが可能だ。

ストーリーの中でメック作りの知識を得られるティナ編と、最強のメックを目指して自由に作れるメックバトル編があるぞ。

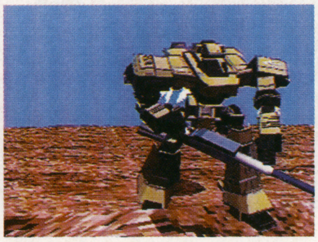
事故で両親を亡くしメックバトラーとなったティナ。ティナ編主人公だ



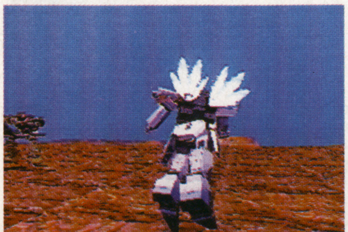
ティナの敵、ウルフ。こいつを倒すために、さまざまな人のアドバイスを受けつつ最強のメックを作るのだ



このようにメックはポリゴン表示。なお、これは開発途中のもので、製品版はもっとキレイになるのだ



単にパーツを組み合わせるだけでも多彩なメックが作れるのに、さらにエンジン出力調整なども可能。奥が深い



戦闘画面は、プレイヤーが操作するわけではない。設計や調整を万全にしておこう

©DATA EAST・ASMIK／Office Create

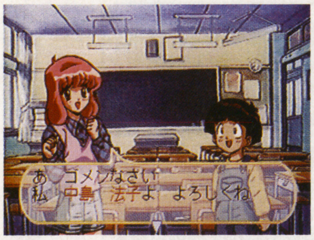
ゲーム序盤の流れを紹介!!

シミュレーション

地獄先生ぬ～べ～

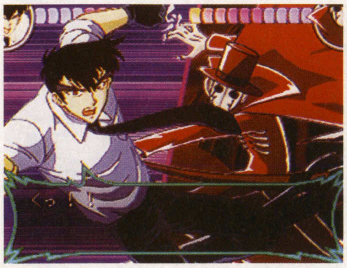
バンダイ
PS 5月発売予定 5800円

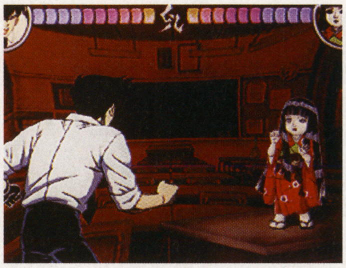
本誌でもすでに何度か紹介してきた『ぬ～べ～』。単に選択肢を選ぶだけでなく、会話の際の表情やタイミングが重要な意味を持つこのゲーム。今回は、ゲーム序盤の画面写真を大量入手。ナナコと出会うまでの流れをひと足早く紹介する。さらに、新妖怪の市松人形や赤マントとの戦闘も公開だ。



↑ぬ～べ～に連れられて、クラスの教室にやってきた主人公。おなじみぬ～べ～クラスのみんなと自己紹介しあう

↑プレイヤーは、ぬ～べ～のクラスに転校生としてやってくることになる。このあと、名前入力画面になるぞ


↑新妖怪・赤マントとの戦い。タイミングよくボタンを押して、敵の攻撃を回避!!


↑新妖怪・市松人形との戦い。プレイヤーもぬ～べ～をうまく援護するのだ!!

↑迷子になった主人公の前に、本ゲームの重要キャラ「ナナコ」が登場。この続きはプレイヤー次第で…

↑その後、盛り上がった会話が終了した後で。ぬ～べ～から注意されたにも関わらず、本当に迷子になってしまう主人公だが…

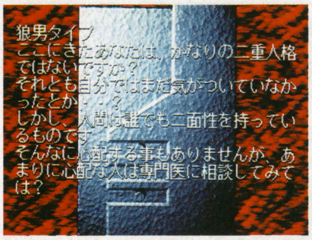
8つの多彩なモードで、性格も心理もズバリ診断

ETC

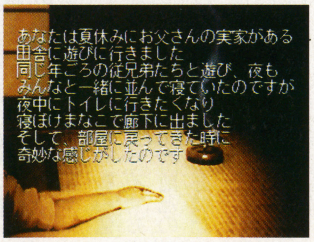
ザ・心理ゲーム2

ヴィジット
PS 5月発売予定 5800円

一見関係なさそうな問題と答えから、人の深層心理などを診断する心理ゲーム。その専門誌・学研「エルフィン」監修のこのソフトは、心理学に基づく根拠ある診断結果が得られる本格派。心理を分析する「心の扉」などの心理ゲームはもちろん、占いやミニゲームも収録、ボリューム満点の1本。

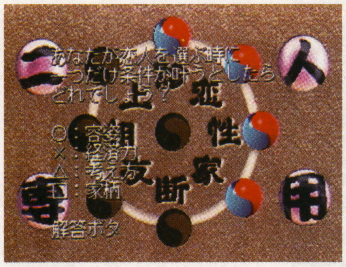

↑こちらは「迷いの扉」の診断結果の画面。内部でさらにいくつかのモードがあるが、これは「モンスターの章」

↓「恐怖の扉」の出題シーンより。ストーリーを読み、選択肢を選んでいく。最後に性格が診断されるぞ

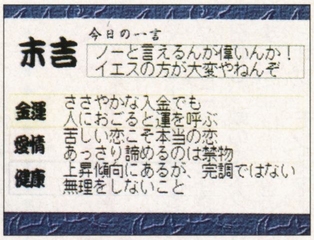


相性診断も運勢占いもできる

オーソドックスな1人用の心理ゲームだけでなく、他にもモードは多彩だ。2人の相性を判断する「2人の扉」、恋愛成功度を判定する「片思いチェック」、「ラッキーナンバースロット」「おみくじ」といった、完全に占いのようなモードまであるぞ。


↑2人同時に同じ設問に○△□×ボタンを使い答えていき、相性を占う「2人の扉」

↓「ラッキーナンバースロット」。ラッキーナンバーだけでなく、注意すべき数字や避けるべき数字も占える



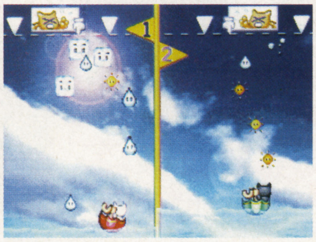
↑100%運だけで結果が出る、おみくじ。全体の運勢のほか、金運・愛情運・健康運が占えるのだ

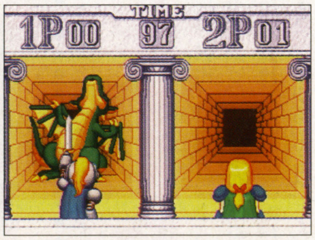
15種類のミニゲーム

「ゲームで心理ゲーム」のモードでは、2人対戦式ミニゲームが15種類も収められているぞ。ゲームスタート前に心理ゲームの問題が出題されるのだが、その診断内容は、ミニゲームで相手に勝たないと見られない。しかし、プレイするだけで楽しいものが多く、本編よりも熱中しちゃうかも？

↑これは「さかなへん」というミニゲーム。さかなへんの漢字がずらりと並ぶ中から、指定の漢字を選んでいく

↓上から降る雨粒をどんどん撃って相手側へ送り込む対戦シューティング、「レインドロップス」。爽快!!





↑「王様に敬礼」というゲーム。迷宮を進み、出てくる相手がモンスターなら攻撃、爆弾なら防御、王様なら敬礼

しめきり直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA

©真倉／岡野／集英社／テレビ朝日／電通／東映動画／BANDAI・VISIT

画面切り替え待ちのストレス解消!

RPG
バウンダリーゲート
ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)
PS 今春発売予定 5800円

PC-FXで発売された3Dダンジョン RPGをPSに移植。このゲームは特に敵との戦闘に力を入れた作りとなっている。まず戦闘シーンは移動画面と切り替えなしの同一画面で表現され、移動時と同じ視点で敵と戦闘を行う。

これまで敵と出会ったときの画面の切り替え待ちでイライラしていた人にはうれしいシステムだ。さらに、パーティのキャラクタやモンスターがアニメーションで描かれていて、攻撃、防御、逃げる、などさまざまなアクションを滑らかな動きで見せてくれるぞ。また、魔法攻撃も、画面をフルに使い派手で美しいグラフィックで表現しているのだ。

⬆フィールド移動画面。戦闘画面への切り替えはなく、このまま戦闘が行われる

⬆イベントシーンではキャラクタの動きや表情が生き生きとアニメーションするぞ

➡戦闘画面。モンスターの巨大さが目を引く。キャラクタの動きも豊富だ

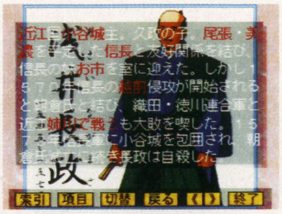
➡魔法攻撃のグラフィックは圧巻。魔法もアニメーションで表現される

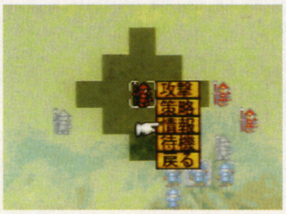
ETC
ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～
光栄
PS 4月11日発売予定 6800円
SS 4月4日発売予定 6800円

ゲームで信長の生涯を体験

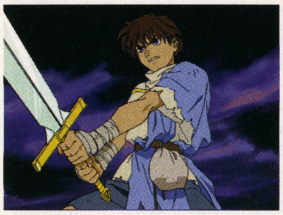
歴史をゲームで学べる教育ソフト。本作では、戦国武将、織田信長の生涯を学ぶことができる。お濃の方との結婚や木下藤吉郎との出会いなど、実際の歴史にあったエピソードがアニメーションドラマで展開。さらに、桶狭間の合戦や長篠の合戦など、合戦はシミュレーションゲーム形式になっており、実際にプレイヤーが部隊の指揮をとって戦うことができるのだ。また、本能寺の変で生き延びることができれば史実にないエンディングになるなど、ゲームならではの演出も施されているぞ。

⬆ムービーで楽しく歴史の勉強ができる


⬆ムービーや合戦のほかに、データベース機能も充実。ゲーム中に登場する人物や事件等をビジュアル付きで解説してくれるのだ

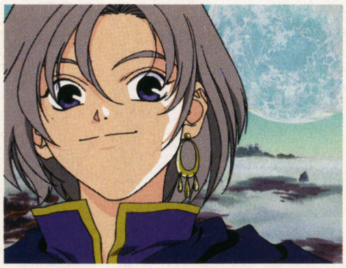

⬇合戦では自分で部隊を操作して戦う。もし負けて信長が死んでしまったりすると、そこでゲームオーバーになってしまうぞ

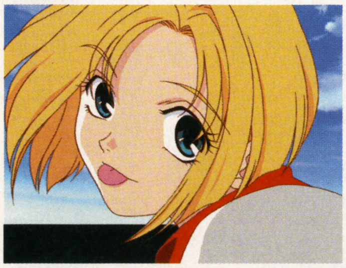
シミュレーション
マスター・オブ・モンスターズ ー暁の賢者達ー
東芝EMI
PS 7月18日発売予定 5700円


⬆今作ではプレイヤーはマスターではなく、少年アイロスとなって相棒のマスターとともに戦うという設定になっている

ストーリーを強化してPSに移植

マスターと呼ばれる魔法使いになってユニットとなるモンスターを召喚し、敵のマスター打倒を目指すシミュレーション『マスター・オブ・モンスターズ』。その最新作がPSで発売される。PS版の最大の変更点は、ストーリー性が強化されたこと。1つのマップをクリアするごとにビジュアルが挿入されストーリーが進行する、いわゆるシミュレーションRPGに近くなった。また、マスター達のデザインも一新され、ゲームの雰囲気も大きく変わっている。


⬆キャラクタデザインは完全に一新されている。これはマスターの1人ウォーロック


⬆マスターの1人サモナー。ちょっとお茶目な女のコ、といった印象になっている

©NEC Home Electronics／Victor Interactive Software・KOEI・System Soft／TOSHIBA EMI

※『ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～』の画面はPS版のものです。

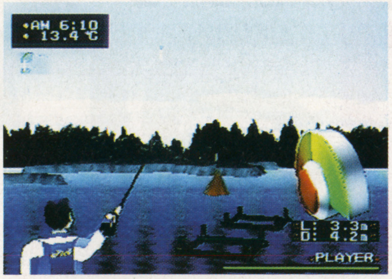
スポーツ トップアングラーズ ～スーパーフィッシング ビッグファイト2～

ナグザット

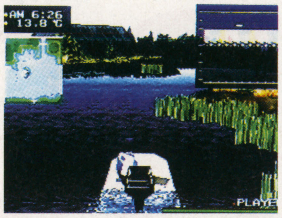
SS 6月発売予定 5800円

これは全てのフィールドがフルポリゴンで表現されている釣りゲーム。獲物によってオーバースロー、送り込みなど変化をつけたキャスティングが要求される。また、ラインの太さが仕掛けによって変わってくるので、どんな獲物がかかってきても対応できるベストの仕掛けを用意するといった緻密さも必要だ。

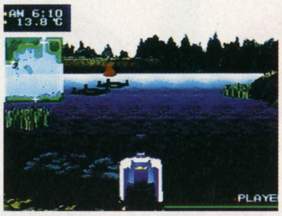
獲物はブラックバス、フナやコイなどの淡水魚。またナマズやライギョといった普段馴染みのない魚が釣れる楽しみもあるぞ。



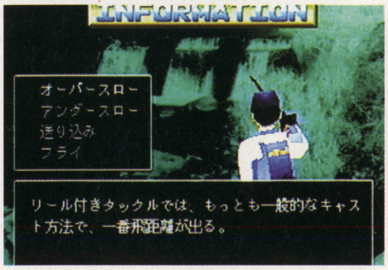
↑好きな場所や角度で全フィールドを攻めることができる



↑はやる気持ちを抑えてまずは大物のいそうな場所を選ぶ



↑さまざまな釣り場がすべてフルポリゴンで描かれている



↑釣りに必要なテクニックが詳しく説明されているのは嬉しい

↑インフォメーションのモードでは各魚の詳しい説明が見られるぞ

↑大物とのファイトは一瞬たりとも気が抜けない。釣りは格闘技だ

格闘アクション 熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

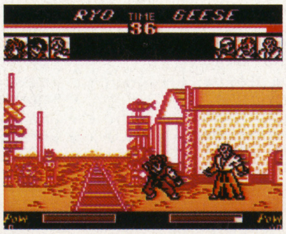
タカラ

GB 今夏発売予定 3980円

アーケードの人気ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』がGBで発売されることになった。

デフォルメキャラながらも、登場シーンやパワー溜め、挑発等のアクションを実現。熱闘シリーズおなじみの隠しキャラもいるぞ。

↑リョウ・サカザキの覇王翔吼拳がヴォルフガング・クラウザーを襲う！ GB版でも通常技だけでなく、必殺技もすべて再現されている



↑リョウ・サカザキとギース・ハワードの対決。勝つのはどっちだ

アクション クロウ

アクレイムジャパン

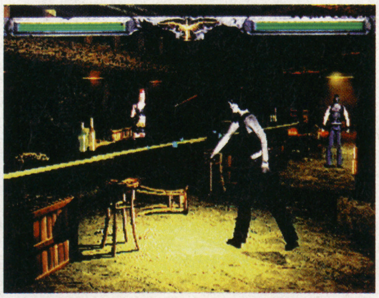
PS 4月発売予定 5800円

SS 4月発売予定 5800円

このゲームは、映画「クロウ」の今年度公開予定の続編をモチーフとした3Dアクション。一度殺された主人公アッシュが、クロウ（カラス）の力で再び蘇り、闇の帝国を築こうとするジュダを倒すために戦うのだ。

武器は、酒瓶やバットといった振り回すものから、拳銃やマシンガンなどの飛び道具まであるぞ。

↑船上では弾丸の手荒い洗礼を受けることになる



↑武器は、投げつけて攻撃することもできる

週刊 新着情報局 号外

●コナミから『ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2（仮称）』と『ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3（仮称）』が発表された。が、内容についてはまったく不明。ハードはPSとSS。両機種とも発売日、価格ともに未定。

●アークシステムワークスから育成シミュレーション『Wizard's Harmony2』がPS、SSで発売される。発売日はPSが今夏、SSが97年未定、価格はともに4900円だ。

●アクレイムジャパンから、PS、SS用のタイトルが多数発表された。

☆シューティングゲーム『スターボーダーズ』がPSで発売。発売日は今夏、価格は5800円だ。

☆3Dシューティング『キリングタイム』がPS、SSで発売。発売日は今夏、価格は未定だ。

☆野球ゲーム『All Star Baseball』がPS、SS両機種で発売。まだ発売日、価格ともに未定だ。

☆PS、SSで『BATTLE SPORT』が発売。発売日、価格ともに未定だ。

☆NHLの選手が活躍するアイスホッケーゲーム『NHL Breakaway』がPS、SSで発売される。発売日、価格ともに未定。

●KSSから『無人島物語』のキャラを主人公にしたアドベンチャー『無人島物語外伝 考古学者高持慎一郎（仮称）』がSSで発売される。発売日は5月未定、価格は5800円の予定だ。

●サントスからパズルゲーム『トリパズΔ（デルタ）』がSSで発売。発売日は7月中旬、価格は4800円。

●任天堂がゲームボーイポケットのゴールドバージョンを4月18日に7800円で発売。また、ゲームボーイポケット専用ACアダプターも発表された。こちらは、発売日、価格ともに未定だ。

●3月20日にコナミから発売予定のSFC用ソフト『実況パワフルプロ野球3 '97春』の画面写真を入手したぞ。

↑もちろん最新データを採用。清原は巨人にいる

しめきり直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA

©naxat soft／GEO FACTORY・SNK／TAKARA・By Bad Bird Productions／Acclaim Entertainment・KONAMI／（社）日本野球機構／IBM BIS／東京ドーム

'97 2/28

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

	プレイステーション				
2月28日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0001
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0002
	AZITOーアジトー	SLG	アステックトゥーワン	5800円	0003
	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	5800円	0004
	ラスベガスドリーム2	TBL	イマジニア	5800円	0005
	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0006
	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0007
	クーロンズ·ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付）	ADV	SME	7800円	0008
	NBA LIVE97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0009
	ソビエトストライク	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0010
	全日本GT選手権 MAX Rev.	RAC	KANEKO	6800円	0011
	三國無双	格闘	光栄	5800円	0012
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0013
	鈍色の攻防　32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0014
	ナムコミュージアムVOL.5	ETC	ナムコ	5800円	0015
	Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	5800円	0016
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0017
	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0018
	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGジャパン	5800円	0019
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0020
3月14日	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0021
	SIM town	SLG	イマジニア	5800円	0022
	ウルティマ アンダーワールド	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0023
	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0024
	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0025
	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0026
	RESCUE 24Hours	RAC	セントラルシステムズ（CSCメディアート）	5800円	0027
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.1～	TBL	日本シスコン	6800円	0028
	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	6800円	0029
	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0030
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	6000円	0031
3月20日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（PS・ザ・ベスト）	格闘	SNK	2800円	0032
	モータートゥーン・グランプリ・USAエディション（PS・ザ・ベスト）	SPT	SCE	2800円	0033
	Queens Road	SLG	エンジェル	6800円	0034
	ロックマンバトル＆チェイス	RAC	カプコン	5800円	0035
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0036
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	5800円	0037
	がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～（PS・ザ・ベストフォーファミリー）	ACT	コナミ	2800円	0038
	極上パロディウスだ!DELUX PACK（PS・ザ・ベスト）	STG	コナミ	2800円	0039
	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0040
	エリア51　スペシャルパック（ハイパーブラスター同梱）	STG	ソフトバンク	7800円	0041
	パズルボブル2（PS・ザ・ベストフォーファミリー）	PZL	タイトー	2800円	0042
	DEEP SEA ADVENTURE　海底宮パンタラッサの謎	ADV	タカラ	6800円	0043
	DX人生ゲーム（PS・ザ・ベストフォーファミリー）	TBL	タカラ	2800円	0044
	SDガンダム G CENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0045
3月21日	アンドレッティレーシング	RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0046
	PGA TOUR97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0047
	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	スクウェア	4800円	0048
	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	6800円	0049
	スーパーロボットシューティング（スーパーロボット ゼンマイ人形5体付）	STG	バンプレスト	9800円	0050
3月27日	コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～	ACT	コナミ	5800円	0051
	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD　～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0052
	ときめきメモリアル Selection　藤崎詩織	ETC	コナミ	2800円	0053
3月28日	A.Ⅳ. EVOLUTION GLOBAL（PS・ザ・ベスト）	SLG	アートディンク	2800円	0054
	ドキドキプリティリーグ（初回限定ラジオドラマCD付）	SLG	エクシングエンタテイメント	6800円	0055
	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95（PS・ザ・ベスト）	格闘	SNK	2800円	0056
	浪速の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生～	TBL	SME	5800円	0057
	首都高バトル ドリフトキング 土屋圭一&坂東正明（PS・ザ・ベスト）	RAC	元気	2800円	0058
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0059
	信長の野望・覇王伝（PS・ザ・ベスト）	SLG	光栄	2800円	0060
	BOYS BE...	SLG	講談社	5800円	0061
	MYST（PS・ザ・ベスト）	ADV	ソフトバンク	2800円	0062
	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0063
	ゼビウス3D／G+	STG	ナムコ	5800円	0064
	鉄拳（PS・ザ・ベスト）	格闘	ナムコ	オープン価格	0065
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	6800円	0066
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版（マスコット3体+ポートレート20枚セット付）	格闘	バンダイビジュアル	7800円	0067
	Max Racer	RAC	PD	5800円	0068
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	SLG	ヒューマン	5800円	0069
	甲子園Ⅴ	SPT	魔法	5800円	0070
3月下旬	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0071
	リターンファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0072
	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	5800円	0073
3月未定	超人学園GOWCAIZER	格闘	アーバンプラント	5800円	0074
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0075
	Cross Romance（クロス・ロマンス）	TBL	日本物産	6800円	0076
	HASHIRIYA　狼たちの伝説	RAC	日本物産	6800円	0077
	新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク	ETC	バンプレスト	2800円	0078
	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0079
3月未定	同級生2 EXTRA　BOX（フィギュア12体付）	ADV	バンプレスト	13800円	0080
	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	RPG	BMGジャパン	5800円	0081
4月4日	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0082
4月11日	DISRUPTOR ーディスラプターー	STG	インタープレイ	5800円	0083
	アランドラ	RPG	SCE	5800円	0084
	戦闘国家 ー改ーIMPROVED	SLG	SCE	5800円	0085
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0086
	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0087
	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	SLG	光栄	9800円	0088
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0089
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0090
	競馬最勝の法則'97 Vol.1 ～狙え！ 万馬券！～	ETC	シャングリ・ラ	5700円	0091
	雷電ディーエックス	STG	セイブ開発	5800円	0092
	THE GREAT BATTLE Ⅵ	ACT	バンプレスト	5800円	0093
	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0094
	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	5800円	0095
4月18日	ダカール'97	RAC	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0096
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	ADV	SCE	5800円	0097
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	5800円	0098
	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0099
	フェーダ2 ～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0100
4月25日	キャロムショット ザ・3Dビリヤード	ETC	アジェンダ	5800円	0101
	IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER	ETC	インプローレ	4800円	0102
	Reciproheat 5000	RAC	エクシングエンタテイメント	5800円	0103
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0104
	水木しげるの妖怪武闘伝	格闘	KSS	5800円	0105
	首都高バトルR	RAC	元気	5800円	0106
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0107
	TOBAL 2	格闘	スクウェア	5800円	0108
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0109
	FIGHTERS' IMPACT	格闘	タイトー	5800円	0110
	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	6800円	0111
	ガメラ2000	STG	デジタルフロンティア	5800円	0112
	ランニング・ハイ	RAC	レックスエンタテインメント	5800円	0113
4月下旬	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0114
	Parlor! PRO	TBL	日本テレネット	5200円	0115
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	ADV	バンダイ	7800円	0116
4月未定	クロウ	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0117
	エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	6800円	0118
	トランスポートタイクーン～めざせ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0119
	Street Games '97	SPT	SCE（SCEI）	未定	0120
	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0121
	モータルコンバット・トリロジー	格闘	ソフトバンク	3800円	0122
	宇宙のランデヴー～RAMA～	ADV	ソフトバンク	6800円	0123
	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	3800円	0124
	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0125
	プレイスタジアム2	SPT	バンプレスト	未定	0126
	ファイロ＆クロード	STG	BMGジャパン	4800円	0127
	オリンピア・山佐　バーチャパチスロⅡ～実戦！ 美少女攻略法～	TBL	マップジャパン	5800円	0128
5月2日	ジ アンソルブド	ADV	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	7800円	0129
	スーパーブラックバス X	SPT	スターフィッシュデータ	5800円	0130
	フォーミュラ・サーカス	RAC	日本物産	5800円	0131
	あすか120% エクセレント BURNING Fest.	格闘	ファミリーソフト	未定	0132
	ライアット・スターズ	SLG	ヘクト	6800円	0133
5月23日	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	4800円	0134
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	ガスト	5800円	0135
5月30日	秦始皇帝 ～THE FIRST EMPEROR～	SLG	シャングリ・ラ	6600円	0136
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0137
5月下旬	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0138
	エーベルージュ	SLG	タカラ	6800円	0139
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	ETC	メディアリング	6800円	0140
5月未定	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0141
	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0142
	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	5800円	0143
	フェード・トゥ・ブラック	ADV	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0144
	インパクト レーシング	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0145
	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0146
	地獄先生ぬ～べ～	SLG	バンダイ	5800円	0147
	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0148
	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGジャパン	未定	0149
	DEKA4駆～TOUGH·THE·TRUCK～	SPT	ヒューマン	5800円	0150
	STRESSLESS LESSON～れすれす～	PZL	マックス ファイブ	4980円	0151
今春	ダービースタリオン	SLG	アスキー	未定	0152
	Ash to Ash（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0153
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	SLG	イースリースタッフ	5800円	0154
	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0155
	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	格闘	SNK	未定	0156
	サムライスピリッツ剣客指南パック（「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」同梱版）	格闘	SNK	5800円	0157
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0158
	NHL Power Rink'97	SPT	SCE（SCEI）	未定	0159

<カレンダーの見方>赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。
タイトルの前に［64DD］とあるのはNINTENDO64DDディスクドライブ専用の予定のものです。
<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、RAC…レース、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

97年未定	リンダキューブアゲイン	RPG	SCE	未定	0258
	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0259
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0260
	X2	STG	カプコン	5800円	0261
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0262
	激突！四駆バトル	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0263
	デッドリースカイ（仮称）	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0264
	バブジー	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0265
	ツインビーRPG（仮称）	RPG	コナミ	未定	0266
	メタルギア ソリッド	ACT	コナミ	未定	0267
	リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack	STG	コナミ	5800円	0268
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0269
	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0270
	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	5800円	0271
	Blaze & Blade ～Eternal Quest～	RPG	T&Eソフト	未定	0272
	アドヴァンストV.G.2	格闘	テイジイエル（TGL）	未定	0273
	えこのKIDS～誰が為に金は成る～	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0274
	TILK～青い海から来た少女～	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0275
	ファーランドストーリー ～四つの封印～	SLG	テイジイエル（TGL）	6800円	0276
	ガンバレット（仮称）	STG	ナムコ	未定	0277
	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0278
	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0279
	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0280
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0281
	リアルロボット戦線	SLG	バンプレスト	6800円	0282
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0283
	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0284
	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	SLG	ビング	未定	0285
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0286
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0287
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0288
今冬	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0289
発売日未定	厄惨（仮称）	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0290
	NHL Breakaway	SPT	アクレイムジャパン	未定	0291
	All Star Baseball	SPT	アクレイムジャパン	未定	0292
	BATTLE SPORT	SPT	アクレイムジャパン	未定	0293
	マジック・ザ・ギャザリング	SLG	アクレイムジャパン	5800円	0294
	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0295
	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0296
	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0297
	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0298
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0299
	オメガブースト	STG	SCE	未定	0300
	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0301
	GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称）	SLG	SCE	未定	0302
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0303
	ワンダラーショック ～1950 アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0304
	MLB Pennant Race	SPT	SCE（SCEI）	未定	0305
	ドラゴンクエストⅦ（仮称）	RPG	エニックス	未定	0306
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1 『月の神殿』	ADV	カプコン	未定	0307
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2『死闘！ワイリーナンバーズ』	ADV	カプコン	未定	0308
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3 『最後の戦い!!』	ADV	カプコン	未定	0309
	ブレス・オブ・ファイアⅢ	RPG	カプコン	未定	0310
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0311
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	RPG	カルチャーブレーン	未定	0312
	飛龍の拳 コレクション	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0313
	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0314
	竜機伝承（仮称）	SLG	KSS	未定	0315
	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0316
	ヴァーチャパークtheフィッシュ ～プクプクダイバー～	ETC	光栄	5800円	0317
	アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	未定	0318
	幻想水滸伝Ⅱ	RPG	コナミ	未定	0319
	実況パワフルプロ野球'97	SPT	コナミ	5800円	0320
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PZL	コナミ	未定	0321
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2（仮称）	ADV	コナミ	未定	0322
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	ADV	コナミ	未定	0323
	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0324
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	RAC	コナミ	5800円	0325
	DOOPERS	RAC	サイバーテック・デザイン	5800円	0326
	PROJECT CHAOS	RPG	サイバーテック・デザイン	5800円	0327
	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0328
	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0329
	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0330
	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0331
	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0332
	アタリアーケードクラシック	ETC	ソフトバンク	3800円	0333
	ウォーゴッズ	格闘	ソフトバンク	3800円	0334
	タイガーシャーク	STG	ソフトバンク	3800円	0335
	T-MEK（仮称）	ACT	ソフトバンク	3800円	0336
	ドライバー	ACT	ソフトバンク	3800円	0337
	ローカス（仮称）	RAC	ソフトバンク	3800円	0338
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0339
	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～（仮称）	SLG	テイチク	未定	0340
	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0341
	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0342
	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0343
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0344
	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0345
	Jump KID（仮称）	ACT	ニュー	未定	0346
	No ë L2（仮称）	ETC	パイオニアLDC	未定	0347
	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0348
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0349
	銃夢（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0350
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定	0351
	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0352
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0353
	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0354
	オーガリアン一亜人伝一（仮称）	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0355
今春	NFL GAME DAY（仮称）	SPT	SCE（SCEI）	未定	0160
	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0161
	火竜娘 ー高悠環編ー ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0162
	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0163
	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0164
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0165
	ダークハンター～（下）妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0166
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0167
	ザ・マスターズファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0168
	NHL オープンアイス（仮称）	SPT	ソフトバンク	3800円	0169
	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0170
	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0171
	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0172
	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0173
	タイムクライシス	STG	ナムコ	未定	0174
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0175
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	6800円	0176
	バウンダリーゲート	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	5800円	0177
	メタルエンジェル3	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	6500円	0178
	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0179
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	5800円	0180
	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0181
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ETC	メディアクエスト	5800円	0182
	RUNABOUT ‘ランナバウト’	ACT	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0183
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0184
	聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］	RPG	ユタカ	9800円	0185
6月6日	MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー	ACT	ファミリーソフト	5800円	0186
6月上旬	大海信長伝 GE・TENⅡ	SLG	アイマックス	6800円	0187
6月27日	ZERO DIVIDE2 ーTHE SECRET WISHー	格闘	ズーム	5800円	0188
6月下旬	10101（仮称）	ACT	サンテックジャパン	5800円	0189
6月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	5800円	0190
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5800円	0191
	バーガー バーガー	SLG	ギャップス	5800円	0192
	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0193
	NASCAR RACING（仮称）	RAC	シエラ・パイオニア	5800円	0194
	THE MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0195
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6800円	0196
	超光速グランドール	ACT	バンダイビジュアル	5800円	0197
	超光速グランドール 初回限定版（おまけディスク付）	ACT	バンダイビジュアル	7800円	0198
	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	SPT	ヒューマン	5800円	0199
	BODY HAZARD	ACT	ヒューマン	5800円	0200
	ProofClub プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0201
7月11日	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0202
7月18日	マスター・オブ・モンスターズ ー暁の賢者達ー	SLG	東芝EMI	5700円	0203
7月中旬	トリパズΔ（デルタ）	PZL	サントス	4800円	0204
7月下旬	カルネージハート プラクティスエディション	SLG	アートディンク	4800円	0205
7月未定	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0206
	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0207
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0208
8月未定	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	5800円	0209
今夏	Wizard's Harmony 2	SLG	アークシステムワークス	4900円	0210
	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0211
	NFLクォーターバッククラブ '97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0212
	キリングタイム	STG	アクレイムジャパン	未定	0213
	スターボーダーズ	STG	アクレイムジャパン	5800円	0214
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定	0215
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0216
	メルティランサー2（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0217
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	ADV	ウィザード	未定	0218
	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL	STG	SCE	未定	0219
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0220
	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0221
	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS	SLG	講談社	5800円	0222
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	ADV	コナミ	未定	0223
	ホームドクター	ETC	サクセス	6800円	0224
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0225
	RIVEN The Sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0226
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定	0227
	LUCIFERD（ルシファード）～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0228
	重装機兵ヴァルケン2（仮称）	ACT	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0229
	ラングリッサーⅠ・Ⅱ（仮称）	SLG	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0230
	聖龍伝説～外伝～（仮称）	格闘	バップ	5800円	0231
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	格闘	バンダイ	6800円	0232
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	ADV	バンダイ	未定	0233
	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0234
	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	6800円	0235
	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	4800円	0236
	グランド・セフト・オート（仮称）	RAC	BMGジャパン	未定	0237
	スパイダー（仮称）	ACT	BMGジャパン	未定	0238
	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0239
	ARMORED CORE	ACT	フロムソフトウェア	5800円	0240
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0241
	雲海の撃墜王	STG	マイクロネット	未定	0242
	個人教授	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定	0243
	卒業 VACATION	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定	0244
	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0245
10月未定	スペクトラルタワーⅡ	RPG	アイディアファクトリー	5800円	0246
	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0247
	true real fantasy（仮称）	RPG	ドリームキューブ	未定	0248
11月未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0249
今秋	ぼのぼ～ど	TBL	アミューズ	4800円	0250
	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編	RPG	SCE	未定	0251
	修羅の門	格闘	講談社	5800円	0252
	イバラード（仮称）	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0253
	雀じゃん恋しましょ	TBL	ビスコ	未定	0254
	SHADOW TOWER	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0255
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	SPT	コナミ	未定	0256
97年未定	プロフェッショナルビリヤード	TBL	アイディアファクトリー	5800円	0257

5月未定	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0454
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	ADV	KSS	5800円	0455
	インパクト レーシング	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0456
	ゲーム天国	STG	ジャレコ	5800円	0457
	ゲーム天国 極楽パック（ビデオ付）	STG	ジャレコ	7800円	0458
	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0459
	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	5800円	0460
	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PZL	データイースト	5800円	0461
	超FLAPPY	PZL	デービーソフト	5800円	0462
	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0463
	BREAK POINT	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	6800円	0464
今春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0465
	デザエモン2（DEZA2）	ETC	アテナ	未定	0466
	峠KING THE SPIRITS2	RAC	アトラス	未定	0467
	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0468
	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	未定	0469
	魔法学園 LUNAR!	RPG	角川書店／ESP	未定	0470
	ルナ ーシルバースターストーリーー MPEG版（仮称）	RPG	角川書店／ESP	未定	0471
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0472
	ダークハンター～（下）妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0473
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0474
	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	SPT	コナミ	未定	0475
	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～	ADV	セガ	5800円	0476
	コマンド＆コンカー	SLG	セガ	6800円	0477
	スカイターゲット	STG	セガ	未定	0478
	アサルトリグス	STG	ソフトバンク	5800円	0479
	ドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0480
	プライマルレイジ	格闘	ソフトバンク	3800円	0481
	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0482
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	5800円	0483
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0484
	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGジャパン	6800円	0485
	落ちゲー・デザイナー　作ってポン!	ETC	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0486
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	未定	0487
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0488
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ETC	メディアクエスト	5800円	0489
6月下旬	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6800円	0490
6月未定	トップアングラーズ ～スーパーフィッシング ビッグファイト2～	SPT	ナグザット	5800円	0491
7月上旬	ファンタズム	ADV	アウトリガー工房	9800円	0492
7月未定	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0493
今夏	キリングタイム	STG	アクレイムジャパン	未定	0494
	DESIRE　～背徳の螺旋～	ADV	イマジニア	未定	0495
	プリズムコート（仮称）	SLG	FPS	未定	0496
	X-MEN VS.STREET FIGHTER	格闘	カプコン	未定	0497
	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	5800円	0498
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0499
	AMOK	STG	光栄	5800円	0500
	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0501
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	ADV	コナミ	未定	0502
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0503
	RIVEN The sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0504
	FAKE DOWN	ADV	システムサコム	未定	0505
	街	ADV	チュンソフト	未定	0506
	ラングリッサーⅣ（仮称）	SLG	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0507
	タンク（仮称）	SLG	BMGジャパン	未定	0508
	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0509
	レイヤーセクションⅡ（仮称）	STG	メディアクエスト	未定	0510
	御意見無用ーAnarchy in the NIPPONー（仮称）	格闘	メディアミューズ	5800円	0511
	瞳 EVolution（仮称）	SLG	メディアリング	未定	0512
	REAL SOUND	ADV	ワープ	6800円	0513
9月未定	ファンズフォルム（仮称）	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	5800円	0514
今秋	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0515
	雀じゃん恋しましょ	TBL	ビスコ	未定	0516
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0517
	HOP STEP あいどる	SLG	メディアエンターテイメント	6800円	0518
97年未定	Wizard's Harmony 2	SLG	アークシステムワークス	4900円	0519
	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0520
	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0521
	X2	STG	カプコン	5800円	0522
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0523
	デッドリースカイ（仮称）	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0524
	モトクロス（仮称）	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0525
	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0526
	コットン2	STG	サクセス	未定	0527
	バーチャル・シアター	ETC	サクセス	6800円	0528
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0529
	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0530
	幻の魚［The Phantom Fish］	SLG	ソフトオフィス	未定	0531
	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0532
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0533
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0534
	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	ビデオシステム	3800円	0535
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0536
98年春	レクイエム（仮称）	RPG	日本アートメディア	未定	0537
発売日未定	NHL Breakaway	SPT	アクレイムジャパン	未定	0538
	All Star Baseball	SPT	アクレイムジャパン	未定	0539
	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0540
	BATTLE SPORT	SPT	アクレイムジャパン	未定	0541
	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0542
	ダービースタリオン（仮称）	SLG	アスキー	未定	0543
	英雄降臨～THE SEVEN HEROS ＆ CINDERELLA～	SLG	アルファ・オメガソフト	未定	0544
	ウェルカムハウス	ADV	イマジニア	未定	0545
	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0546
	プロピンボール	TBL	イマジニア	未定	0547
	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0548
	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0549
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0550
	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0551
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0552

発売日未定	LIPROS（仮称）	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0356
	猿田彦の暗号（仮称）	ETC	フォーツーツー	未定	0357
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0358
	セガサターン				
2月28日	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0359
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0360
	首都高バトル'97	RAC	イマジニア	5800円	0361
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0362
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	ACT	セガ	4800円	0363
	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SPT	T&Eソフト	6800円	0364
	天地無用！ 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	6800円	0365
	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0366
	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー	格闘	ビック東海	5800円	0367
	キューブバトラー	PZL	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0368
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0369
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	6800円	0370
	GAME-WARE Vol.4	ETC	ゼネラル・エンタテイメント	2980円	0371
	プラネット・ジョーカー	STG	ナグザット	5800円	0372
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者	STG	バンダイ	4800円	0373
3月14日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0374
	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0375
	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	6200円	0376
	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	セガ	5800円	0377
	マンクスTT ースーパーバイクー	SPT	セガ	5800円	0378
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980円	0379
	アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付）	格闘	テイジイエル（TGL）	9800円	0380
	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	0381
3月15日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0382
3月20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	2800円	0383
	神凰拳	格闘	ザウルス	5800円	0384
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 ーLAST OF THE MILLENNIUMー	SLG	セガ	6800円	0385
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	SLG	ヒューマン	5800円	0386
	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	5800円	0387
3月28日	太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～	SLG	イマジニア	6800円	0388
	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	SLG	イマジニア	7800円	0389
	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0390
	メタルスラッグ	ACT	SNK	5800円	0391
	メタルスラッグ〈お買得セット〉（拡張RAM付）	ACT	SNK	7800円	0392
	センチメンタル・グラフティ・ファーストウィンドウ	ETC	NECインターチャネル	2980円	0393
	サイバーボッツ	格闘	カプコン	5800円	0394
	サイバーボッツ 超限定版	格闘	カプコン	7800円	0395
	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	ADV	光栄	8800円	0396
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0397
	セガサターン用ワープロ・キーボードセット	ETC	光栄	34800円	0398
	大航海時代Ⅱ	SLG	光栄	6800円	0399
	実戦パチンコ必勝法！ TWIN	TBL	サミー工業	5800円	0400
	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0401
	花組対戦コラムス	PZL	セガ	5800円	0402
	プロ野球 グレイテストナイン'97	SPT	セガ	5800円	0403
	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	5800円	0404
	パズルボブル3	PZL	タイトー	5800円	0405
	モンスタースライダー	PZL	ダットジャパン	5800円	0406
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0407
	ファーランドストーリー ～破亡の舞～	SLG	テイジイエル（TGL）	6800円	0408
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0409
	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	STG	バンダイ	6800円	0410
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0411
	幻のブラックバス	SPT	メイクソフトウェア	5800円	0412
	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VolUME	RPG	メディアワークス	5800円	0413
3月下旬	リターン・ファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0414
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0415
	SANKYO FF（パチンコハンドル型コントローラ）	ETC	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0416
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0417
	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0418
3月未定	新海底軍艦 鋼鉄の孤独	SLG	アスキー	6800円	0419
4月4日	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0420
	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0421
	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	SLG	光栄	9800円	0422
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0423
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0424
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0425
4月11日	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0426
	東京SHADOW	ADV	タイトー	8800円	0427
4月18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	TBL	ダイキ	6800円	0428
4月25日	Civilization 新・世界七大文明	SLG	アスミック	5800円	0429
	龍的五千年	ADV	イマジニア	6800円	0430
	キャスパー	ACT	インタープレイ/エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0431
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0432
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	Sada Soft	3800円	0433
	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	5800円	0434
	わくわく7（拡張RAM付）	格闘	サン電子（サンソフト）	7800円	0435
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0436
	ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル	SLG	翔泳社	5800円	0437
	シーバス・フィッシング2	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	0438
	デジグ・アクアワールド	PZL	増田屋コーポレーション	4800円	0439
	デジグ TIN TOY	PZL	増田屋コーポレーション	4800円	0440
4月未定	クロウ	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0441
	エルフを狩るモノたち	ADV	アルトロン	7800円	0442
	ブラックドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0443
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0444
	DEKA4駆～TOUGH・THE・TRUCK～	SPT	ヒューマン	5800円	0445
5月2日	ジ アンソルブド	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	7800円	0446
5月9日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ETC	メディアエンターテイメント	5800円	0447
5月下旬	エーベルージュ	SLG	タカラ	6800円	0448
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	ETC	メディアリング	6800円	0449
5月未定	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0450
	グルーヴ オン ファイト	格闘	アトラス	未定	0451
	グルーヴ オン ファイト（拡張RAM付）	格闘	アトラス	未定	0452
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5800円	0453

新作ゲーム発売カレンダー

発売日未定	キャバリーバトル3000	ACT	日本システムサプライ	未定	0651
	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0652
	エフゼロ64（仮称）	RAC	任天堂	未定	0653
	カービィのエアライド（仮称）	RAC	任天堂	未定	0654
	クライマー（仮称）	ETC	任天堂	未定	0655
	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0656
	ゴールデンアイ007	ACT	任天堂	未定	0657
	ゴルフ（仮称）	SPT	任天堂	未定	0658
	ジャングル大帝（仮称）	ADV	任天堂	未定	0659
	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0660
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	RPG	任天堂	未定	0661
	バギーブギー（仮称）	RAC	任天堂	未定	0662
	ボディハーベスト（仮称）	ETC	任天堂	未定	0663
	[64DD]MOTHER3 キマイラの森	RPG	任天堂	未定	0664
	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	未定	0665
	金田一少年の事件簿（仮称）	ADV	ハドソン	未定	0666
	パワーリーグ64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0667
	スーパーファミコン				
2月28日	忍たま乱太郎3 忍術学園大騒ぎの段	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0668
	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	6980円	0669
3月7日	アニマニアクス	ACT	コナミ	5800円	0670
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～	TBL	日本シスコン	5980円	0671
3月14日	スーパーダブル役満Ⅱ	TBL	バップ	7500円	0672
3月15日	実戦パチスロ必勝法! TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0673
3月20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	SPT	コナミ	6800円	0674
3月28日	ソリッドランナー	RPG	アスキー	8000円	0675
	ダークロウ ～Meaning of Death～	RPG	アスキー	8000円	0676
	プロ麻雀 兵（つわもの）	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0677
	Parlor! Mini 5	TBL	日本テレネット	4900円	0678
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円	0679
4月4日	本格麻雀 徹萬 復刻版	TBL	ナグザット	4800円	0680
今夏	ふね太郎	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0681
97年未定	ああっ女神さまっ（仮称）	TBL	KSS	未定	0682
	マジックボール	ACT	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	0683
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0684
	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0685
	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0686
	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0687
	PC-FX				
2月28日	アニメフリークFX VOL.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	6800円	0688
3月14日	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス/日本アプリケーション	8800円	0689
今春	続・初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス/徳間書店インターメディア	未定	0690
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0691
	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0692
	アルバレアの乙女	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0693
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0694
	スパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0695
	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0696
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0697
	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0698
	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0699
	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX/NECホームエレクトロニクス	未定	0700
	ぺブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0701
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0702
	天外魔境Ⅲ NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0703
	負けるな! 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定	0704
	3DO				
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0705
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0706
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0707
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0708
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0709
	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0710
	スターファイター（仮称）	STG	The 3DO Company	未定	0711
	バトルスポーツ（仮称）	SPT	The 3DO Company	未定	0712
	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0713
	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0714
	横町3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0715
	M2				
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	8800円	0716
	NEO・GEO				
2月28日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	32000円	0717
3月21日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	29800円	0718
	NEO・GEO CD				
3月21日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	6800円	0719
3月28日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0720
4月25日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	6800円	0721
	ゲームボーイ				
2月28日	タイトーバラエティーパック	ETC	タイトー	3800円	0722
3月未定	ミニ四駆GB Let's &Go!!	RPG	アスキー	5500円	0723
4月25日	SAME GAME（セームゲーム）	PZL	ハドソン	3480円	0724
4月下旬	シェラザード伝説（仮称）	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0725
5月未定	麻雀伝説（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0726
今夏	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	タカラ	3980円	0727
	ポケットモンスター2 金	RPG	任天堂	未定	0728
	ポケットモンスター2 銀	RPG	任天堂	未定	0729
	バーチャルボーイ				
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0730
	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0731
	Out of the Deathmount（仮称）	ETC	J・ウィング	6800円	0732
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0733
	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	5300円	0734
	PC-エンジン				
今春	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0735
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0736

発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0553
	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定	0554
	魔法少女プリティサミー	ADV	NECインターチャネル	未定	0555
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0556
	下級生	ADV	エルフ	未定	0557
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0558
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0559
	デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ ver9.7	ETC	カゼ	未定	0560
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1『月の神殿』	ADV	カプコン	未定	0561
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2『死闘！ワイリーナンバーズ』	ADV	カプコン	未定	0562
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3『最後の戦い!!』	ADV	カプコン	未定	0563
	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0564
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0565
	DESERTED ISLAND	ADV	KSS	未定	0566
	GRANDIA	RPG	ゲーム アーツ	未定	0567
	LUNARーエターナルブルーー	RPG	ゲーム アーツ	未定	0568
	バーチャパーク 'the フィッシュ'	SLG	光栄	未定	0569
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定	0570
	ときめきミュージックCD2（仮称）	ETC	コナミ	未定	0571
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PZL	コナミ	未定	0572
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2（仮称）	ADV	コナミ	未定	0573
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	ADV	コナミ	未定	0574
	プラドルDISC Vol.4 黒田 美礼	ETC	Sada Soft	3000円	0575
	プラドルDISC キャンペーンガール'97	ETC	Sada Soft	未定	0576
	ミニスカポリス（仮称）	ETC	Sada Soft	未定	0577
	ぷるるん！withシェイプUPガールズ	PZL	J・ウイング	未定	0578
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	格闘	セガ	未定	0579
	バーチャファイター3	格闘	セガ	未定	0580
	ハート オブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0581
	mr.BONES	ACT	セガ	5800円	0582
	ラストブロンクス	格闘	セガ	未定	0583
	オフロード	ACT	ソフトバンク	3800円	0584
	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0585
	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0586
	東京立身出世伝（仮称）	SLG	ナグザット	5800円	0587
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0588
	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0589
	THE LEGEND OF EDEN2	STG	日本コロムビア	未定	0590
	SUPER 301 SQ（仮称）	ETC	日本物産	未定	0591
	テラクレスタ3D（仮称）	STG	日本物産	5800円	0592
	V.R麻雀（仮称）	TBL	日本物産	未定	0593
	USドラッグチャンプ（仮称）	RAC	日本物産	未定	0594
	汽船海賊[スチームパイレーツ]（仮称）	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0595
	仙窟活龍大戦カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定	0596
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0597
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0598
	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0599
	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0600
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0601
	ダンジョン・マスター（仮称）	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0602
	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	0603
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	SLG	ビング	未定	0604
	バブルシンフォニー	ACT	ビング	未定	0605
	インデペンデンスデイ	ETC	フォクスインタラクティブ	未定	0606
	パチンコファイター（仮称）	TBL	プレ・ステージ	未定	0607
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0608
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0609
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0610
	紫炎龍	STG	童	5800円	0611
	NINTENDO64				
3月14日	実況パワフルプロ野球4（コントローラパック付）	SPT	コナミ	8900円	0612
3月21日	ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	0613
3月28日	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	9800円	0614
	ヒューマングランプリ The New Generation	SPT	ヒューマン	9800円	0615
3月下旬	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	TBL	ビデオシステム	9800円	0616
3月未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	0617
4月上旬	時空戦士テュロック	STG	アクレイムジャパン	8480円	0618
4月27日	スターフォックス64（任天堂64振動パック同梱）	STG	任天堂	8700円	0619
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0620
5月未定	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0621
	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0622
	森田将棋64	TBL	セタ	9800円	0623
	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0624
	SONIC WINGS ASSAULT	STG	ビデオシステム	9800円	0625
今春	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0626
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0627
	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	8800円	0628
	麻雀64	TBL	光栄	9800円	0629
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	9800円	0630
	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0631
6月14日	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	ACT	任天堂	未定	0632
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	イマジニア	9980円	0633
	レブ・リミット	RAC	セタ	9800円	0634
今夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0635
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0636
	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0637
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	SLG	トミー	未定	0638
	64大相撲（仮称）	SPT	ボトムアップ	未定	0639
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	未定	0640
今秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0641
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	SPT	コナミ	未定	0642
97年未定	サッカー64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0643
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	SPT	ハドソン	未定	0644
	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0645
	ボンバーマン64（仮称）	ACT	ハドソン	未定	0646
	スーパーロボットスピリッツ	格闘	バンプレスト	未定	0647
発売日未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	未定	0648
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	SPT	コナミ	未定	0649
	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	9800円	0650

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE 次号予告

次号は **3.7** 発売です

定価 **290** YEN

チュンソフトSS参入第１弾『街』の画面を初公開!!

本誌11ページで速報しているチュンソフトの新サウンドノベル『街』の画面を次号でドーンとSCOOP!!『サガ』や『ブシドー』、『エヴァ2』も大量公開だっ!!

GAME INDEX

■プレイステーション

(あ) アザーライフ・アザードリームス……132
AZITOーアジトー……108
アフレイドギア……144
海腹川背・旬……46・106
エースコンバット2……124
NBA ジャム エクストリーム……110

(か) がんばれ森川君2号……40
クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳〜……50・108
クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜……44
クロウ……147
ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜……146

(さ) ザ・心理ゲーム2……145
地獄先生ぬ〜べ〜……145
重装機兵ヴァルケン2……140
新スーパーロボット大戦……85
3Dベースボールーザ・メジャー……111
ゼビウス3D/G+……130
全日本GT選手権 MAX Rev.……111
ソウルエッジ……89

(た) ダービージョッキーR……109
大航海時代Ⅱ……88
超光速グランドール……142
DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎……126
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織……84
TOBAL 2……72
ドラゴンナイト4……48・101
トラ！トラ！トラ！……143

(な) Nage Libre（ナージュリーブル）〜螺旋の相剋〜……109
ナムコミュージアムVOL.5……112・120
鈍色の攻防 32人の戦車長……109

(は) Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜……89
バイオハザード2……11
ハイパー3Dピンボール……113
バウンダリーゲート……146
ファイナルファンタジーⅣ……78
ファイナルファンタジーⅦ……63・87
ファイナルファンタジータクティクス……16
ブシドーブレード……34
Blaze&Blade 〜Eternal Quest〜……42
プリンセスメーカー ゆめみる妖精……98
プロロジック麻雀 牌神……100
ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜……28
ヘンリーエクスプローラーズ……116

(ま) マイティヒット〜Mighty Hits〜……88
マクロス DIGITAL MISSION VF-X……108
マジカルホッパーズ……107
マジカルドロップⅢ 〜とれたて増刊号！〜……144
マスター・オブ・モンスターズ −暁の賢者達−……146

(や) 厄 痛〜呪いのゲーム〜……102

(ら) るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編……38

■セガサターン

(あ) NBA ジャム エクストリーム……110
エリア51……102

(か) 機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」？〜……83
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者……116・134
グランディア……22
「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー……113
クロウ……147
GAME-WARE Vol.4……118
ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜……146

(さ) 首都高バトル'97……111
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression……117・128
SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1……112
蒼穹紅蓮隊……100
続ぐっすんおよよ……114

(た) デイトナUSA CIRCUIT EDITION……89
天外魔境 第四の黙示録……88
天地無用！ 連鎖必要……114
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織……84
トップアングラーズ 〜スーパーフィッシング ビッグファイト2〜……147

(は) はいぱぁセキュリティーズS……102
花組対戦コラムス……82
FIGHTERS MEGAMiX……86
プラネット・ジョーカー……117
ヘンリーエクスプローラーズ……116
バイオハザード2……11

(ま) 街……11

(ら) ROOMMATE〜井上涼子〜……86

(わ) ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes……110

■ニンテンドウ64

麻雀MASTER……87

■スーパーファミコン

アニマニアクス……115
ガンプル……102
スーパーボンバーマン5……107
忍たま乱太郎3 忍術学園大騒ぎの段……107
パチスロ完全攻略〜ユニバーサル新台入荷 Vol.1〜……118

■NEO・GEO/NEO・GEO CD

リアルバウト餓狼伝説スペシャル……90

■ゲームボーイ

ゲームボーイギャラリー……101
タイトーバラエティーパック……113
熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96……147

■アーケード

オペレーションサンダーハリケーン……91
GROOVE ON FIGHT……90
ザ ハウス オブ ザ デッド……136
ときめきメモリアル〜おしえてyour heart〜……138

■パソコン

銀河英雄伝説Ⅳ EX for Windows95……92
シムパーク 日本語版……93
Disc Station Vol.14（春号）……92
ロードモナーク First……93

SOFT CALENDAR

2月28日	
PS	WORMS
PS	スペースジャム
PS	AZITOーアジトー
PS	ダービージョッキーR
PS	ラスベガスドリーム2
PS	ハイパー3Dピンボール
PS	海腹川背・旬
PS	クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳〜（初回限定ブックレット付）
PS	NBA LIVE97
PS	ソビエトストライク
PS	全日本GT選手権 MAX Rev.
PS	三國無双
PS	ふしぎの国のアンジェリーク
PS	鈍色の攻防 32人の戦車長
PS	ナムコミュージアムVOL.5
PS	Nage Libre（ナージュリーブル） 〜螺旋の相剋〜
PS	マジカルホッパーズ
PS	マクロス DIGITAL MISSION VF-X
PS	3Dベースボールーザ・メジャー
SS	NBA ジャム エクストリーム
SS	スペースジャム
SS	首都高バトル'97
SS	ふしぎの国のアンジェリーク
SS	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1
SS	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
SS	天地無用！ 連鎖必要
SS	続ぐっすんおよよ
SS	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー
SS	キューブバトラー
SFC	スーパーボンバーマン5
SFC	忍たま乱太郎3 忍術学園大騒ぎの段
PC-FX	アニメフリークFX VOL.4
NEO・GEO	リアルバウト餓狼伝説スペシャル
GB	タイトーバラエティーパック
3月7日	
PS	ヘンリーエクスプローラーズ
SS	ヘンリーエクスプローラーズ
SS	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
SS	GAME-WARE Vol.4
SS	プラネット・ジョーカー
SS	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
SFC	アニマニアクス
SFC	パチスロ完全攻略〜ユニバーサル新台入荷 Vol.1〜
3月14日	
PS	Odo Odo Oddity
PS	SIM town
PS	ウルティマ アンダーワールド
PS	スーパーパンコレクション
PS	フィッシング甲子園Ⅱ
PS	ブシドーブレード
PS	RESCUE 24Hours
PS	パチスロ完全攻略〜ユニバーサル公式ガイドVol.1〜
PS	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm
PS	BIG CHALLENGE GOLF
PS	リフレインラブ〜あなたに逢いたい〜
SS	WORMS
SS	きゅー爆っく
SS	パネルティア ストーリー 〜ケルンの大冒険〜
SS	Jリーグ ビクトリーゴール'97
SS	マンクスTT ースーパーバイクー
SS	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編
SS	アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付）
SS	優駿〜クラシックロード〜
N64	実況パワフルプロ野球4（コントローラパック付）
SFC	スーパーダブル役満Ⅱ
PC-FX	Last Imperial Prince
3月15日	
SS	実戦パチスロ必勝法!4
SFC	実戦パチスロ必勝法! TWIN
3月20日	
PS	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（PS・ザ・ベスト）
PS	モータートゥーン・グランプリ・USAエディション（PS・ザ・ベスト）
PS	Queens Road
PS	ロックマンバトル&チェイス
PS	三國志リターンズ
PS	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜
PS	がんばれゴエモン 〜宇宙海賊アコギング〜（PS・ザ・ベストフォーファミリー）
PS	極上パロディウスだ!DELUXE PACK（PS・ザ・ベスト）
PS	エリア51
PS	エリア51 スペシャルパック（ハイパーブラスター同梱）
PS	パズルボブル2（PS・ザ・ベストフォーファミリー）
PS	DEEP SEA ADVENTURE 海底宮パンタラッサの謎
PS	DX人生ゲーム（PS・ザ・ベストフォーファミリー）
PS	SDガンダム G CENTURY
SS	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
SS	神凰拳
SS	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 ーLAST OF THE MILLENNIUMー
SS	ザ・コンビニ 〜あの町を独占せよ〜
SS	スタンバイ Say You!
SFC	実況パワフルプロ野球3 '97春

超ウルトラ技（P86〜89）に関する質問は

022-213-7555

それ以外の記事に関する質問は

03-3573-8655

まで、

休日を除く月〜金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 〈発売〉株式会社徳間書店

●発行・編集人／山森尚 ●編集長代行／相沢浩仁 ●編集委員長／山本直人 ●統括副編集長／曽根丈詞 ●副編集長／北根紀子・佐藤稔・高島寿洋・福成雅英・藤岡浩 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈情報統括部〉●マネージャー／湊博道 ●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・興津祐輔・木浪秀剛・杉村知顕・豊田恵・冨井好史 ●アシスタント／安部正彦・石井暁子・板倉基之・大野恵子・栗山水凪・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・堀口陽平・渡辺浩充・渡辺春奈 〈編集〉●スタッフ(東京)／阿部尚希・有金慈青・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・北村光広・木村輝彦・越塚正典・児玉守・五野上良法・佐藤大作・西島卓・室田佳彦・(仙台)／大石美智子・大友順・佐藤浩崇・高島一仁・中鉢ゆき子・ ●アシスタント(東京)／安藤紀夫・石橋孝志・小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・佐藤秀治・篠崎昌三・東海林克己・鈴木しのぶ・田中宏幸・千葉友浩・筒井亨平・土井類・野手泰宏・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松本亮・水上智・宮本正敦・安原慶英・和田麿生・(仙台)／石原敬・井出友希・井上淳・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・残間浩文・千葉和之・畠山薫・平野哲矢 〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子 ●アシスタント／五十嵐恭子・五十嵐紗織 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●サブマネージャー／牛尾滋昭 ●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子 〈デザイン〉●ＡＤ／まだまだ寒いですねGTR ●表紙／片野厚子 ●スタッフ(仙台)／今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント(仙台)／佐久間弘子 〈DTP〉●スタッフ(東京)／浅利麗・(仙台)／中村正吾 ●アシスタント(東京)小菅剛・土本麗子・宮本英輝・(仙台)／大久寿之・佐藤祥子 〈ファミマガLand〉山内恵美 〈編集協力〉●校閲／田中健一郎 ●編集／加川良・金万義博 ●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠 ●DTP／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ ●表紙版下／あくせす ●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章 ●印刷・製本／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1997 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

Nintendo

スーパーファミコン®
衛星放送対応
スーパーファミコンだけでも楽しむことができます
SUPER FAMICOM

こ～んなキュートなルアー、当る。

2コセットで

好評発売中!!

メーカー希望小売価格 ¥7,800(税別)

オリジナル・ルアープレゼントキャンペーン

'97.2/21～4/30

「糸井重里のバス釣りNO.1」を買って、50センチ以上のブラックバスを釣ろう!パスワードをハガキに書いて送ると、糸井重里企画、ひこねのりおデザインのオリジナル・ルアーが抽選で、10,000名様に当ります。本物のバスを釣ることができる、本格的なルアーです。

※詳しくは、商品に付いている応募ハガキを見てね。　※フリーフィッシングモードで釣ったラージマウスバスにはパスワードが表示されません。

©1997 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

任天堂テレホンサービス　東京 (03) 3540-9999　大阪 (06) 376-3355　京都 (075) 525-3444　名古屋 (052) 586-3000　岡山 (086) 255-2130　札幌 (011) 612-4144

インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/　　スーパーファミコン・サテラビューは任天堂の商標です

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®

次々と上から落ちてくるブロックや財宝、ミイラを封じ込めろ!宝石を一直線にならべろ!ゲーム中はいっときも油断できない思考型パズルゲーム。1P、2P、途中参加、コンティニューOKだよ。●降ってくるブロックを上手に使って、「宝石」や「棺」を消していく横画面、思考型パズルゲーム。●ゲームモードは、「アーケードモード」、サターン版だけのナゾ解きパズルの「ミステリーモード」の2種類。

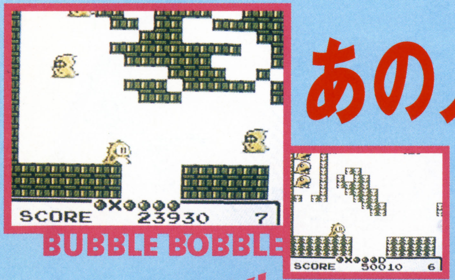
絶賛発売中!

SEGA SATURN

セガサターン用ソフト
メーカー希望小売価格
5,800円(税別)

頭脳をフルに働かせてクリアー。ユニークな落ちものパズルのサターン版!

あの人気ゲームが4つ入った!!



BUBBLE BOBBLE
バブルボブル

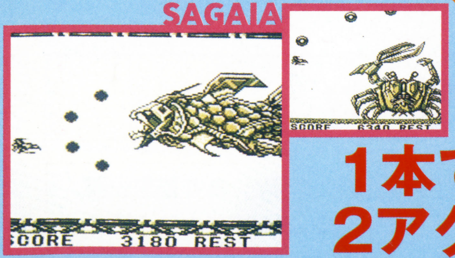
CHASE HQ
チェイスHQ

タイトーバラエティーパック

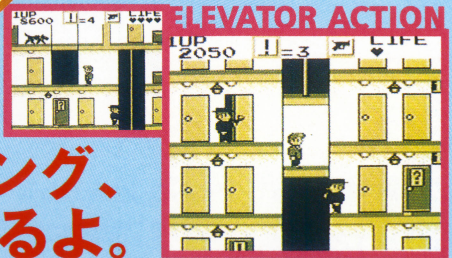
TM

エレベーターアクション

サーガイア
SAGAIA



ELEVATOR ACTION



1本で、ドライブ、シューティング、2アクションゲームが楽しめるよ。

泡を使ってやっつける「バブルボブル」、ドライブゲームの「チェイスHQ」、伝説のシューティング"ダライアス"のゲームボーイ版「サーガイア」、異色のアクションゲーム「エレベーター・アクション」をパックした超お買い得の1本です。

絶賛発売中

Nintendo GAME BOY®

ゲームボーイ用ソフト メーカー希望小売価格3,800円(税別)

ゲームボーイ®は任天堂の商標です。

SEGASATURN

パズルボブル3

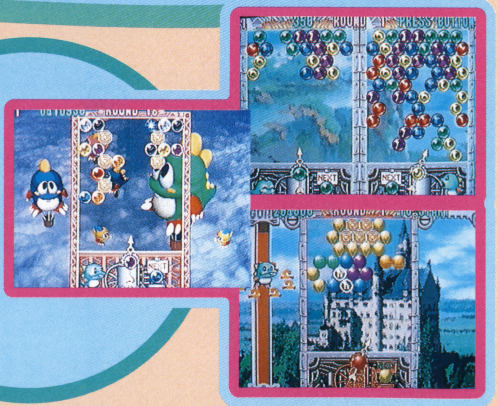
PUZZLE BOBBLE 3™

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

シリーズ最高傑作!
またまたハマってください。
パズボブ3サターン版登場!!
オリジナル・チャレンジモードを搭載。

奥の深ーいゲーム性でいつも人気のパズルボブル。今度のパズルボブルにはバブルン、ブラストマン以外にマリナ、ムサシなど新キャラが8人加わって、さらにグレードアップ。また新機能として天井反射テクニックや新フィーチャーも登場したぞ。ハマり度100%3つのモードを用意しました。●パズルモード:8人のキャラクターから1人を選び1人でパズルを遊ぶモード。●ストーリーモード:コンピュータが操る8人のキャラクターたちと順にパズルで対戦するモード。●対戦モード:選択したキャラクターを操り相手を倒す2人で遊ぶモード。セガサターンだけのオリジナルモードもあるよ。●コレクションゲーム:一般公募で採用したユーザーオリジナル面を入れたモード(1025面)。●チャレンジモード:条件設定された面をクリアすると段位が認定されるモード。



3月28日発売予定

セガサターン用ソフト
メーカー希望小売価格
5,800円(税別)

CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW 1997 SPRING

東京ゲームショウ'97春

会場：東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3.
●入場料：当日・1,000円(税込)／前売・800円(税込)　※小学生以下無料

●1997年4月4日(金)　ビジネスデー(特別招待日)
●4月5日(土)・6日(日)　一般有料入場日
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援：通商産業省
●特別協賛：NTT
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中!
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053

株式会社タイトー　タイトーホームページ http://www.taito.co.jp

® 本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 香川支店●0878(33)6340 ©TAITO CORP. 1997

ファミマガWeekly 3月14日号

『FFタクティクス』等RPG3大SCOOP

KONAMI

ロクヨンに、なった。
サクセスモードに、投手がついた。

新人選手を育成するサクセスモードで、ついに投手が育成できるようになった。
しかも 入団時の素質と練習メニューによって投手のタイプが変化し、まさにリアル。
キミがめざすのは 速球派?それとも、技巧派?

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™

© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

キミの育てた投手がエースになる、か?

■臨場感あふれる実況、抜群の実戦感覚をさらにパワーアップ。
■選手の移籍を可能にするアレンジモード。チームをアレンジして、
オリジナルチームも作成可能。
■アレンジモードで作成したチームデータは、コントローラパックで交換可能。
■対戦・ペナント・リーグ・アレンジ・キャンプ・サクセスなど、
多彩なゲームモード。

3月14日発売予定 予価 8,900円(税別)

●コントローラパック(1個)と特製コントローラパック用シールつき
実況担当 ABCスポーツアナ 安部憲幸
(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

N64 および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO

コナミは'97大阪ドーム落成記念プロ野球に特別協賛いたします

大阪ドーム落成記念
コナミ プロ野球トーナメント
パワフルプロ野球 in OSAKA DOME
3.19 WED・20 THU・21 FRI・22 SAT・23 SUN

パワプロ4を買ってパワプロ君オリジナルグッズを当てよう
総計20,000名様に当たる
【賞品】/●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」
※詳しい応募方法は商品同梱の取扱説明書に記載しています。

東京ゲームショウ'97春
●1997年4月 5日(土)・6日(日) 〈午前10時より午後5時〉
●主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援:通商産業省
●特別協賛:NTT
会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3.
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中!
●入場料:当日・1,000円(税込)/前売・800円(税込) ※小学生以下無料
●お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053

CESA大賞'96
貴方の投票で大賞がきまる! 投票者全員の中から抽選で豪華商品が当たる!
●投票期間:1997年2月20日(木)〜3月24日(月) ●発表:1997年4月4日(金)TOKYO GAME SHOWにて受賞発表、表彰
●主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
規定投票用紙はお近くのゲーム販売店に設置されています。右記の電話番号にてご自宅のFaxより取り出すこともできます。また、インターネットホームページでも受付けております。詳しくは各ゲーム雑誌をご覧ください。
CESA http://www.nttls.co.jp/cesa/
●投票用紙取り出し番号:03-5353-7223

コナミ株式会社
本社/〒105東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所/高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
●営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く)午前10:30〜12:00/午後1:00〜5:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

定価290円
(本体282円)
平成9年3月14日発行 第2巻第10号(通巻19号) 第3種郵便物認可
発行・編集人 山森 尚
雑誌 26612−3/14
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8655 編集/☎03(3573)8609 広告/☎03(3573)8612
発売 ㈱ 徳間書店 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1026612030296

©Tokumashoten Intermedia 1997